Алекс КОШ

ОДИНОЧКА

ДОРОГА МЕЧЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

ЛитРПГ. Стимпанк мир, но пока этого особо не видно, ибо до города еще добраться надо. Книга вышла в серии WarGames издательства АСТ. "Арктания" - виртуальная игра в стиле стимпанк. Магические заклинания, заколдованные артефакты, паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы здесь - часть обыденной жизни.Бывший паладин, а ныне кузнец Корн; жрица богини Элении, знахарка Амина; великий лучник, а теперь простой охотник Лерт; гном-подрывник Фрам; колдун Ратмир. Что объединяет всех этих персонажей помимо того, что каждый из них был сослан в глухую деревеньку на границе с землями орков за провинности перед Императором? Почему именно здесь начинает свой путь персонаж геймера Андрея, стеклодув Фальк? Может ли виртуальная богиня влиять на реальный мир, и что ей нужно от Андрея как в игре, так и вне нее?

- Кош Алекс
  -
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9

Кош Алекс

Одиночка. Дорога мечей (вся первая часть).

Одиночка. Дорога мечей

Часть 1. Стеклянная роза

"Создание капсул виртуальной реальности - фантастика, и фантастикой останется. Наши технологии не позволяют имитировать реалистичные ощущения, необходимые даже для частичного погружения в виртуальный мир".

Из интервью специалиста по компьютерным технологиям. 18.08.2014.

"Российский Институт по исследованию мозга смог создать первый в мире прототип шлема, способного воздействовать на нейроны мозга и заставлять человека испытывать конкретные ощущения, чувства и даже эмоции. Кроме того, возможна и обратная связь - впервые лишенный руки испытуемый смог с помощью мысли не просто управлять электрическим протезом, но и выполнять сложнейшие действия, например, играть на фортепьяно".

Новостная лента всех тематических порталов Интернета. 04.11.2016.

"Первые капсулы виртуальной реальности представлены на выставке ИнтерГейм 2020. Ваш покорный слуга опробовал этой чудо на себе, и с уверенностью могу заявить, что это нечто невероятное! Даже без предварительной настройки, на которую, по словам разработчиков, требуется от двух до трех часов, ощущения просто удивительные. В качестве теста я смог прогуляться босиком по траве, ощутить запах цветочной поляны, и даже попробовать на вкус землянику. Это прорыв в игровой индустрии!".

Журнал "Территория игр".

Глава 1

Наконец-то!

Я нетерпеливо переминался с ноги на ногу, наблюдая за тем, как рабочие устанавливают в углу комнаты виртуальную капсулу. Целых полтора года потребовалось мне, чтобы накопить необходимую сумму. И как все-таки хорошо быть специалистом в своем деле, а программист я действительно неплохой: сдал пару крупных проектов, сэкономил на отсутствии личной жизни, и вот у меня появляется новый гаджет, мечта миллионов - виртуальная капсула "СуперВирт 3000"! Последняя версия продукта отечественной корпорации "РусВиртТех" стоила ничуть не меньше квартиры, в которой ее, собственно, сейчас и устанавливали. Конечно, у меня не пятикомнатные хоромы, а скромная трешка, но все же...

- Принимайте технику, Андрей Евгеньевич, - бодро сказал молодой рабочий в форменной одежде. - Топовая модель, очередь на подобные игрушки расписана на годы вперед. Тут и комплекс медицинской диагностики, которому позавидует любая больница, и микромассаж, чтобы тело не затекало во время долгой игры.

- Я в курсе, - хмыкнул я. - Сам два года назад предзаказ делал, когда они еще только в планах были. Другие принципиально не покупал.

- Что ж, выходит, вы до сих пор даже в Троне не были? - удивился второй, собирая с пола остатки упаковки капсулы.

- Ни в Троне, ни в Мониле, ни в других виртуальных мирах, - подтвердил я. - Не хотел портить впечатления. Сами знаете, пока все доработают, доведут до ума.

Что уж говорить, если в случае виртуальных миров даже альфа тестинг отдельных локаций мог занимать недели. Многотысячные отделы разработчиков круглыми сутками вылавливали баги и фичи игры, постоянно что-то подрезая и изменяя, и то же самое затем продолжалось во время открытого тестирования первыми пользователями. Не знаю как другим игрокам, а мне подобное сомнительное удовольствие нафиг не нужно. Это помимо того, что год назад во многие игры ввели полноценный искусственный интеллект, который тоже наверняка требовал определенного времени обкатки в реальных игровых условиях. Кстати, если бы кто-нибудь спросил меня, то я как программист сказал бы, что создание полноценного ИИ попросту

невозможно, но ведь именно с появлением полноценной виртуальной реальности наши ученые поставили галочку напротив ачивки "мозг человека полностью исследован". И только им ведомо, какие возможности открылись с появлением первых нейрошлемов. Слепые прозрели, глухие услышали музыку, и даже многие психологические заболевания неожиданно оказались лишь мелкими проблемами. Шизофрения? Пфф, наденьте шлем и подумайте о чем-нибудь хорошем - голоса уйдут и больше никогда не вернутся. Ох, черт, о чем я думаю вообще?

Рабочие еще долго демонстрировали мне работоспособность всех функций капсулы, попутно объясняя, как и когда менять расходные материалы. Подозреваю, я знал об этом, да и о самой начинке капсулы гораздо больше их самих, успев за год ожидания проштудировать всю доступную техническую информацию. Все-таки хочется знать, что и как будет воздействовать на мой ценный мозг и ставшее за тридцать лет таким родным тело.

- В Арктании вам понравится, - весело сказал рабочий, вручая красочную коробку с документацией к игре. - Говорят, это новое поколение виртуальных миров, с совершенно иной подачей квестов и невероятной социальной составляющей.

Я вежливо кивал, хотя и сам отлично знал содержимое рекламных проспектов. А уж новости самого молодого и модного игрового мира Арктании для меня уже давно стали значительно интересней реальных. Арктания появилась всего несколько месяцев назад и успела завоевать немалую популярность даже несмотря на весьма дорогую подписку и высокие требования к виртуальным капсулам. Все-таки пилотный проект дочерней компании РусВиртТеха, до этого предпочитавшей отдавать создание игровых вселенных на откуп поднаторевшим в игростоении восточным и европейским производителям, изначально и позиционировался как единственный мир, заточенный под использование всех возможностей дорогущих капсул "СуперВирт 3000". Конечно, я мог бы купить капсулу попроще и начать играть в старейших мирах вроде Трона или классического Срединного Королевства еще год назад. Но помимо глубины погружения меня смущал еще один факт - все эти игры уже давно были исследованы вдоль и поперек. Миллионы игроков топовых уровней, тысячи кланов и гигабайты общедоступных гайдов существенно уменьшали привлекательность этих вселенных даже несмотря на бесконечные глобальные эвенты, продуманные лучшими сценаристами. Нет уж, лучше играть в неисследованном игровом мире, где еще остается ощущение фронтира и есть возможность стать первым, лучшим и исключительным. Если уж в жизни не получилось.

Спустя час я наконец-то остался один на один с виртуальной капсулой. В закрытом виде она более всего напоминала белое пластиковое яйцо с идущими к ней проводами и трубами. Да, да, именно трубами. Поступление воды для разведения пищевых концентратов, вывод отходов жизнедеятельности... в этих версиях было предусмотрено практически все. Более того, благодаря встроенной системе массажа с помощью электрического тока мышцы поддерживались в тонусе, и игроки могли оставаться в виртуальном мире даже на несколько дней без каких-либо последствий. По слухам капсулы этого класса использовались и различными больными с повреждениями опорно-двигательной системы, для которых виртуальность полностью заменила обычную жизнь. Конечно, все это жестко регулировалось заводскими настройками, следящими за физическим состоянием, и при малейшей угрозе здоровью игрока выкидывало в реальный мир. Со здоровьем у капсул вообще особые отношения: в них понапихано столько датчиков, что надобность во врачах просто отпадает. Единственное, чего не может "СуперВирт3000" - это провести хирургическую операцию, хотя и тут я не совсем уверен. Все данные с датчиков в реальном времени отслеживаются серверами компании и это одна из многочисленных причин того, что капсулы подобного уровня доступны очень не многим.

Я приготовил себе кофе и сел за стационарный комп, чтобы напоследок пробежаться по официальному сайту Арктании, и узнать последние новости. Мир Арктании был разделен на два материка, на которых, в свою очередь, располагались пять государств. Гордика - горное государство гномов, эльфийское царство Эллендрил, людская Золотая Империя, оркское Царство Громга и Алый Халифат. Игроки на данный момент могли играть за четыре из пяти фракций, халифат оставался нейтральной территорией, население которой целиком состояло из неписей, к тому же поклонявшихся культу смерти. Обычный фентезийный мир, если бы не одна маленькая особенность - присутствие наряду с "обычной" магией весьма продвинутых технологий. Конечно, до двигателя внутреннего сгорания и компьютеров там не дошли, но вот паровые машины, огнестрельное оружие и механические големы - часть обыденной жизни арктанцев. Не всех, конечно. Эльфы и орки предпочитали путь магии, гномы - технологию, а люди, по своей загребущей природе, старались использовать все и сразу. Поэтому в Арктании запросто можно было встретить рыцаря в доспехах из мифрила, защищенных многочисленными рунами, и с пулеметом Гатлинга в руках.

Количество игроков за каждую фракцию при этом почему-то оставалось равным, хотя как можно играть за орков я себе вообще

не представлял. Эти ребята не особенно беспокоились о гигиене, и, играя в капсуле последней модели можно было такого нанюхаться... Настройки игры позволяли регулировать чувствительность, но, как правило, игроки ограничивали только болевые ощущения, а в остальном стремились выжать из своих капсул максимум. Кстати, боль регулировалась в промежутке между 10 и 50 процентами и я не представляю себе маньяков, включавших ее на максимум. То есть, как ощущается уполовиненная боль от отрезанной руки? Это ж караул просто должен быть! А ведь там еще и магия есть, и огнестрел... неет уж, не надо мне такого удовольствия.

Кофе был уже давно допит, а я все сидел, не решаясь забраться в капсулу. Я ждал этого момента с самого первого дня, когда РусВиртТех анонсировал выпуск первой серийной виртуальной капсулы. Кстати, до сих пор эта российская компания оставалась лидирующим производителем капсул в мире, что пробуждает непривычную к таким вывертам национальную гордость. Конечно, большую часть электронной начинки как обычно заказывали в Китае, но вот заводы и технологии полностью принадлежали РусВиртТеху. Аллилуя!

- А, ладно, - наконец решил я. - Чего время тянуть.

Я быстро скинул одежду, залез в капсулу и запустил диагностику.

Во время первого запуска капсулы производилась ее автоматическая настройка под пользователя, которая раньше занимала несколько часов, а теперь укладывалась в пятнадцать-двадцать минут. Как раз в то время, которое игрок тратит на создание своего альтер эго.

Темнота почти мгновенно сменилась яркой заставкой игры - капсула подключилась к глазным нервам. Это еще не виртуальность, просто продвинутая версия старого доброго экрана. Удивительно, но несмотря на появление этой технологии, в обиходе люди все равно предпочитали пользоваться старыми добрыми мониторами.

"Вас приветствует Арктания - мир волшебства и технологии.

Вплетите свою жизнь в узор новой истории этого красочного мира, полного неожиданностей, тайн и загадок. Ступите на тяжелый путь воина, или станьте ремесленником, купите дом или отстройте собственный замок - все в ваших руках. В качестве

бонуса вы получаете возможность получить эксклюзивного маунта по достижении тридцатого уровня".

Ах да, известная игровая фишка - маленький приятный бонус при покупке топовой капсулы. Что характерно, каким именно будет этот маунт я не узнаю, пока не получу соответствующий уровень. Любопытно, черт подери! Но нет смысла забивать себе голову: увижу животину, когда придет время, а пока начну генерацию внешнего вида персонажа.

Была в Арктании еще одна интересная особенность - это статус "реальности" аватара. То есть, игрок мог сформировать себе в конструкторе любого перса своего пола (по понятным причинам играть за противоположный пол было запрещено), но в том случае, если он выбирал функцию "сгенерировать персонаж на основе реальной внешности", в свойствах перса появлялся маленький статус - "реальный". На общение с неписями это никак не влияло, а вот среди игроков вызывало определенное уважение. Все-таки приятнее общаться с героем и знать, что смотришь в практически реальное лицо.

Поставив галочку, я дождался, пока капсула скопировала мою внешность и отобразила персонажа человеческой расы с моим лицом.

"Что ж, не так уж и плохо, - подумал я, вертя во всех плоскостях трехмерную модель. - Худоват, но наверняка с повышением характеристик мышцы будут расти. А если попробовать другую расу?".

Надеюсь, мой смех не мешал капсуле настраивать параметры, потому что увидеть столь реалистичное изображение своей собственной персоны с эльфийскими чертами лица или гномьей бородой - это действительно забавно. А уж превратиться в зеленого клыкастого орка или нежить... хотя нет, увидеть себя в виде разлагающегося трупа - то еще "удовольствие". Гоблины, йети, темные эльфы, тролли, тифлинги - все эти расы накладывали на мой вид свои специфические отпечатки, но в каждом лице (иногда роже, а то и вовсе - харе) можно было узнать меня любимого: скуластого и ехидного тридцатилетнего мужчину. Цвет глаз и волос менялся от расы к расе, и только в человеческом виде я оставался кареглазым брюнетом. Именно за человека я и собирался играть, причем вовсе не из-за пятипроцентного бонуса к опыту, хотя это, безусловно, приятная плюшка. Просто людям открыты все пути развития, что очень актуально для меня, ведь я еще не определился со своим классом

и профессией. Решено, мой выбор - человек.

Собственно, раса, внешность персонажа и имя были практически единственным выбором, доступным сразу в начале игры. Ах да, еще предыстория персонажа. Объяснение его появления в мире Арктании. В игре отсутствовал обычный механизм выбора стартовой локации по расовому признаку, все решала предварительно выбранная биография перса. И это отлично! Я до сих пор помнил толпы игроков в стартовой локации онлайн игрушки старого поколения, ожидающих воскрешения многострадального квестового кабанчика. Нет, в Арктании все решалось гораздо интереснее: к примеру, дварф с историей "Изгой" появлялся в локации на границе Гордики и человеческой Империи, где почти сразу мог выбрать свой путь: вернуться на родину и доказать, что его изгнание было ошибкой, либо начать жизнь с нуля в Золотой Империи. И таких сценариев были десятки тысяч для каждой из рас, один просмотр их названий мог занять не один час, поэтому чаще всего сценарии привязывались к предпочтительному классу, профессии, или умениям. То есть, это был не однозначный выбор класса, а поиск предыстории, которая ведет к получению искомых умений и квестов. Вероятному получению. Беда в том, что я понятия не имел, кем хочу стать в мире Арктании, да и как можно определиться с классом, если даже не представляешь, каково это - оказаться в виртуальной реальности полного погружения.

Так, что-то я отвлекся, лучше продолжу листать предыстории. Вот, например, "Беглый раб":

"В детстве вас, как и всех жителей маленькой деревеньки на границе с царством Громга захватили орки. Спустя многие годы, проведенные в работе на каменоломнях, вы смогли сбежать, и теперь жаждете отмщения. В напоминание о рабстве на шее у вас красуется клеймо раба".

Внимание! Опыт от убийств орков + 20%, бонус к силе и выносливости в начале игры + 2 и +1 каждые пять уровней.

Или еще "Сын Дракона":

"Вы родились слабым ребенком и не прожили бы ни дня, если бы

дракон не поделился с вами своим духом. Никто не знает, как и зачем он спас вас, и, возможно, узнав ответ на этот вопрос, вы сможете познать себя".

Внимание! Возможно изменение расы на "драконид", бонус к защите от всех видов магии +10%.

Что характерно, хитрые разработчики описывали только бонусы, напрямую связанные с механикой игры, совершенно не упоминая влияние предыстории на социальную часть виртуальной жизни. Тот же беглый раб благодаря клейму наверняка приобретал определенные трудности в общении с орками в любых локациях игры, да и драконид запросто мог стать целью охоты каких-нибудь алхимиков. Вдруг его органы ценятся ничуть не меньше драконьих?

Черт, я действительно не знаю, что выбрать. Никогда не любил читать гайды, поэтому не имею ни малейшего понятия, какой класс самый сильный, кому легче всего качаться, а кому зарабатывать деньги. Нет, я читал общедоступную информацию по механике игры: описание игрового процесса, характеристик персонажей, некоторых навыков и умений, а также всего того, что делает мир Арктании особенным. Но всегда считал, что всякие описания раскачки персонажей "за десять дней до пятидесятого уровня", "билды" и доскональные описания прохождения квестов крадут половину удовольствия от игрового процесса. Исследование - одна из интереснейших частей игрового процесса, не хочется себя этого лишать. Как, кстати, и вкладывать в игровой процесс реальные деньги. Поэтому весь год в ожидании покупки капсулы я думал, кем хотел бы играть, и пришел к выводу, что лучше всего будет решить это вопрос по ходу дела. Сам не знаю, почему я не учел столь сильное влияние предыстории на развитие персонажа. Так, ладно. Чего я парюсь вообще? Это же всего лишь игра. Когда не знаешь, что выбрать, то самое верное решение - это воспользоваться услугами господина Рендома.

"Вы хотите выбрать случайную предысторию?".

- Да, - подтвердил я.

"Внимание! При случайном выборе предыстории вы не сможете узнать ее до получения соответствующих квестов. Вероятность получения этих квестов существенно снижается. Вы уверены в своем выборе?"

Так будет даже интереснее.
- Да.

"Введите имя".

Ну, с этим никаких проблем нет, ник из сети - производная от фамилии Валкович вполне подойдет. Лишь бы никто его не успел занять.
- Фальк.

Персонаж: Фальк.

Раса: Человек.

Предыстория - скрыта.

Пожалуй, мне повезло, что ник оказался свободен. Я читал, что в густонаселенных играх приходилось использовать двойные и очень сложные ники вроде "Афигакис Пичалька" или "Гайд Юланий", потому что все более или менее сносные ники уже давно заняты.

"Желаете включить режим подсказок при первом входе в игру?"

Да кому нужны эти подсказки, я уже давно все знаю по описаниям, а что не знаю - сам разберусь, чай не дурак.

- Нет, - гордо ответил я.

И мир вокруг меня взорвался мириадами красок. По-моему разработчики немного схалтурили, скопировав спецэффект из некогда известного фильма и сериала "Звездные врата". Я летел по светящемуся круглому коридору, изгибающемуся во всех плоскостях. Пожалуй, если бы я любил американские горки, то получил бы удовольствие от процесса, а так меня лишь слегка замутило. Надеюсь, что такими спецэффектами сопровождается не каждый вход в игру.

А затем я в прямом смысле слова вывалился из этого коридора на опушке летнего леса. Ощущения были довольно странными, а точнее, было странным их полное отсутствие: я даже не почувствовал падения. Я видел, шевелил руками, ногами, но не чувствовал и не слышал абсолютно ничего - очевидно, капсула постепенно подключала все системы, чтобы не травмировать психику непривычного игрока. Это немного сбивало с толку.

"Не верится, что это виртуальность, - думал я, глядя на свои руки. - Разве что шрамы исчезли, а так, никаких пикселей или чего-то подобного. Хотя, откуда тут пиксели, если изображение транслируется напрямую в мозг?"

Я как следует осмотрел себя.

Мда, одежка на мне, конечно, та еще - жалкие лохмотья. Через прореху на правом предплечье виднеется небольшая татуировка синего цвета - знак привязки к зоне возрождения. Такие есть у всех игроков и у некоторых ключевых неписей. Сценарием это объяснялось довольно просто: за секунду до смерти обладатель татуировки со всеми вещами переносился с помощью заклинания в зону привязки. Всего с одной единичкой хп. После первой смерти скорость восстановления здоровья в зоне возрождения была почти мгновенной, а вот дальше замедлялось настолько, что приходилось рассчитывать лишь на собственную регенерацию и эликсиры. Кроме того частые смерти налагали штрафы на выход из зоны возрождения от пяти до тридцати минут

Нет, ну почему я так ужасно выгляжу-то? Словно пару лет в лесу прожил. И, кстати, о лесе! Деревья выглядели так, словно над тщательно срежиссированной фотографией поработал мастер фотошопа 80-го уровня. Мне тут же вспомнился отзыв об игре с

одного из игровых сайтов: "представьте, что вы оказались в мире обоев для рабочего стола: каждая локация игры, будь то город, лес или кладбище выглядит реалистично до нереальности". Да, в реальном мире такой красоты быть не может, только в высокобюджетном кино.

Насмотревшись на лес, я повернулся в другую сторону и увидел невдалеке деревеньку домов в пятнадцать-двадцать. Решив не стоять истуканом, я зашагал в сторону деревни, благо идти было совсем недалеко. И стоило мне приблизиться к ней, как в нос ударил запах свежескошенной травы, навоза и дыма - это капсула настроила обоняние. Запахи появились так резко, что меня в прямом смысле слова едва не сбило с ног.

Следующим включился слух.

Пение птиц, шелест листьев деревьев и далекие звуки пилы, молотка и человеческих голосов.

- От оно как, Михалыч, - тихо произнес я, желая услышать свой новый голос.

Впрочем, никакого отличия я не заметил. Пожалуй, единственным напоминанием о том, что я нахожусь в виртуальности, была едва различимая полоска жизни сверху области видимости и мерцающий зеленый плюсик, явно намекающий на нераспределенные основные характеристики.

"Интересно, а как увидеть параметры..."

Стоило мне подумать, как перед глазами тут же появилась полупрозрачная менюшка со всеми параметрами моего персонажа.

Имя: Фальк.
Уровень: 1.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).
Фракция: не выбрано.
Раса: человек.
Класс: не выбрано.
Профессия(0/2): не выбрано.
Расовые особенности:опыт + 5%.
Классовые особенности: отсутствуют (класс героя не выбран).
Характеристики (основные):
сила - 1,0;
ловкость - 1,0;
интеллект - 1,0;
мудрость - 1,0;
выносливость - 1,0.
Свободных очков для распределения - 5.

Характеристики (вторичные):
физический урон - 1 (сила/2, но не менее 1);
полный урон - 1-1;
мана - 10 (мудрость х 10);
восстановление единицы маны - 60 мин (60/интеллект);
здоровье (жизнь) - 10 (здоровье + выносливость х 10);
восстановление единицы жизни - 60 мин (60/выносливость);
броня - 0.
Навыки (0/8): отсутствуют.
Умения:отсутствуют.

Теперь я понял, что значит фраза "начать жизнь с чистого листа". Почувствуй себя новорожденным. Ни кола, ни двора, ничего не умею, ничего не знаю. Хорошо хоть не в одних трусах появился.

Свободные очки пока распределять не буду, посмотрю, что от меня потребуется для исполнения первых квестов. К тому же, в Арктании те самые очки, начисляемые от уровня к уровню, можно было вкладывать не только в обычные характеристики вроде силы или интеллекта, но и в любое умение или профессию. Конечно, основные характеристики, навыки и профессии можно было прокачивать и за счет практики, но процесс это был достаточно долгий. А профа вообще качалась сама по себе лишь до уровня мастера, а дальше увеличение шло только очками характеристик. Кто-то сказал бы, что прокачать профу от мастера до гранд мастера всего за двадцать уровней - это слишком просто, но правда в том, что в при прокачке персонажа на счету каждая единичка основной характеристики выбранного класса. То есть, в игре нельзя стать одновременно и действительно крутым бойцом, и гранд мастером ремесленником. Как ни крути, а приходится выбирать что-то одно. Между прочим, место моего появления может намекнуть и о моей предыстории, что позволит определиться с необходимыми мне характеристиками и профессиями. Кстати, никаких бонусов от предыстории я не получил, да и рабской татуировки нет, а значит, я точно не беглый раб.

"Так, а как посмотреть инвентарь..." - только успел подумать я, как передо мной высветилось классическое окошко инвентаря, известное еще по старым добрым двухмерным игрушкам. Я искренне порадовался, что Арктания, как и многие другие игры, отошли от формата "полной реальности", когда игроками приходилось пользоваться полноценными рюкзаками и ощущать тяжесть каждого предмета. Нет, подобные излишне натуралистичные игры еще оставались, но все массовые игровые

вселенные пошли по пути максимального удобства для пользователей. Поэтому мне достаточно было бы коснуться предмета и захотеть, чтобы он перенесся в мой инвентарь. Подобным же образом в моих руках появились бы эликсиры восполнения жизни из быстрых слотов, если бы таковые у меня были. Но, увы, в инвентаре лишь сто медных монет, яйцо будущего маунта и еще восемь пустых слотов (количество которых можно увеличить покупкой дорожной сумки или даже банальным пришиванием карманов к одежде).

Значит, я и не сын старого воина, у него бы в инвентаре лежал ржавый дрын, некогда бывший мечом. И никакого наследства от родителей или родственников, а значит, особой родословной мне тоже не досталось.

Ого, что это?

У меня под ногами валялась какая-то блестящая штука. Кольцо, если быть точным. Я взял его в руку, мимоходом отметив, что пальцы не чувствуют совершенно ничего, и тут же получил системное сообщение:

Найден предмет: Кольцо мудрости Варра.

Тип: уникальный.

Качество: 40

Прочность 120/120

+20 к мудрости

+10 к интеллекту

Вы получили умение "Идентификация предметов".

Это умение позволяет персонажу определять свойства предметов.

Начальное значение Идентификации предметов - 0,5.

Вот это бонус! В начале игры утроить очки маны - это серьезно! Как и получить уникальный предмет с таким характеристиками без ограничения по уровню. Конечно, уникальный это не так круто, как легендарный или эпический, но всяко лучше обычного и даже редкого.

- Эй, ты кто такой?! - услышал я хриплый мужской голос.

Со стороны деревни мне навстречу шел крепкий, седовласый старик с длинным посохом в руках. При этом одет он был вовсе не в деревенские лохмотья, а во вполне нормальный тканевый костюм, сделанный явно не вручную. Вообще смотрелся он очень солидно, чем-то напоминая деревенскую версию Шона Коннери.

По коже пробежался холодок. Нет, не от страха, просто включилось последнее чувство - осязание. Наконец-то!

- Здравствуйте, - поспешно сказал я, поклонившись старику. - Меня зовут Фальк и, похоже, я слегка заблудился.

Признаюсь, на секунду мне показалось, что старикан сейчас огреет меня своим дрыном (а дяденька крепенький - сороковой уровень все-таки), но обошлось. Вообще я смотрел на него, пытаясь понять, персонаж это или непись. Хотя, что это я, конечно же, непись! Вон, и отношение с ним в инфе отображается "нейтральное". Жаль только кроме ника, уровня и отношения больше ничего не отображалось. Даже классы героев были скрыты от окружающих, что уж говорить об остальных характеристиках.

- Меня зовут Ратмир, я местный староста. И ты мне зубы-то

не заговаривай, до ближайшего поселения двое суток пути, - грозно нахмурился старик. - И что с твоей одеждой?

Я еще раз осмотрел себя и честно признался:

- Не знаю.

- Зато я знаю, - погрозил мне пальцем староста. - Ты с того цеппелина!

Глава 2

- Ээ... да, ага, с того, - удивленно сказал я. - Стоп. С какого цеппелина?

- С того, что рухнул в горах два дня назад! - уверенно ответил старик.

Хм, интересно, это часть моей предыстории или все герои в этой локации появляются таким образом? Похоже, я уже знаю, каким будет мой основной сценарный квест - найти этот самый цеппелин и узнать, что произошло. Впрочем, не будем торопить события.

- Я не помню, откуда я здесь взялся, - сказал я старику. - Помню только свое имя и... все.

- Наверное, все из-за падения, - предположил староста. - Слушай, ты тут ходил, не видел случаем колечко? Золотое такое, я потерял вчера и до сих пор найти не могу.

Ох, блин, а я только обрадовался. Едва получил ценнейший артефакт, и тут же отдать? Пичалька. Интересно, а если зажму находку, непись сможет узнать? Это как-то подпортит мое отношение с жителями деревни и исключит возможность получения некоторых квестов?

Старик смотрел на меня очень серьезно, но мне на мгновение показалось, будто в его глазах промелькнула насмешка. Словно он сам мне под ноги свое кольцо бросил, чтобы проверку устроить.

Да, лучше не буду рисковать. Мало ли что там у этой неписи на уме.

- Да, вот оно, - протянул я кольцо старосте. - Только что нашел.

- Вот спасибо, добрый человек, - обрадовался староста Ратмир.

Награда: +1000 к репутации в деревне Келеврa (текущее отношение - дружелюбие, до восхищения 1000).

Ого, значит, личное отношение старосты приравнивается к

отношению всей деревни? Хотя, скорее всего, у них одно отношение на всех, как в старых добрых ролевых играх времен "Фалаута". Но даже так скачок к дружелюбию явно произошел слишком быстро. Хотя, я не жалуюсь!

- Всегда рад помочь, - искренне улыбнулся я.

А деревенька, значит, Келевра называется. Буду знать, что в сети искать, если совсем припечет.

- Вижу, человек ты хороший, - неожиданно хитро прищурился староста, и от его былой серьезности и важности не осталось и следа. - Надо тебя к нашей знахарке сводить, она мигом определит, здоров ты, аль болен на голову.

Ах да, логично же. Ведь отношение-то улучшилось. А если бы было "восхищение", он бы меня, наверное, как сына родного принял. Вот смотрю на него и не могу поверить, что это непись. Мимика, жесты, интонации - все как у живого человека. Очень хочется сделать какую-нибудь глупость, которую вряд ли предусмотрели в скриптах персонажа, но это может повлиять на отношение ко мне в этом поселении, так что придется воздержаться от экспериментов.

- Я буду очень признателен, если вы проводите меня к ней.

- Увы, у меня еще очень много дел. Думаю, ты и сам сможешь ее найти. Знахарку зовут Амина, ее дом стоит на окраине с противоположной отсюда стороны деревни.

Вы получили задание "Поговорить со знахаркой".

Условия выполнения: знахарка должна быть первым персонажем, с которым вы заговорите в деревне.

Награда: +30 очков опыта.

Конечно, принять.

- Вечером, когда я вернусь с обхода территории, приходи к нам на ужин, моя жена готовит чудесное мясное жаркое. Тогда и вопрос с твоим временным поселением решим, не на улице же тебе спать оставаться.

Староста бодрым шагом направился прямо к лесу, туда, откуда я только что пришел.

"Так, сверимся с картой", - решил я, глядя на удаляющегося старика.

Передо мной тут же высветилось... огромное черное пятно в квадратике. Видимо, даже отлично известную мне карту континентов я не увижу, пока не изучу какую-нибудь соответствующую книженцию. И это логично, но мне совершенно непонятно, где я нахожусь-то все-таки?

Черное пятно сменилось вполне понятным планом деревни, на котором желтым цветом выделялось искомое жилище знахарки. Судя по свойствам, деревенька насчитывала порядка сотни жителей неписей и ни единого игрока во всем радиусе видимости.

Что ж, по крайней мере, в деревне точно не заблужусь. А ее местонахождение на общей карте мне сейчас не критично, все равно пока все квесты не выполню, отсюда не уйду.

Хлипенькие деревянные ворота были распахнуты настежь, да и забор доверия не внушал. Где бы я не очутился, эти земли явно далеки от царства орков, иначе бы тут заборчик побольше был. И вышки. И подстрелили бы меня еще на подходе. Хотя с моими десятью единицами здоровья, меня голубь своим пометом пришибет, если как следует прицелится. Кстати, действительно, лучше не рисковать. Думаю, вложить пару единиц в выносливость будет совсем не лишним.

Внесены изменения в основные характеристики.

Внимание! Очки основных характеристик нельзя перераспределить.

Подтвердить?

Подтверждаю, конечно. С тридцаткой здоровья всяко спокойнее будет.

Выносливость - 3.

Здоровье - 30/30.

Я вступил в деревню, с интересом осматриваясь по сторонам. Все мои ассоциации с первой игровой локацией были связаны со старой доброй игрой "Диабло 2". Поэтому я подсознательно искал какое-то сходство со зловещим Тристраном, но здесь все выглядело светлым и теплым: дома из сруба, аккуратные огородики, деловитые люди.

Не знаю почему, но именно в тот момент, когда я оказался в центре деревни, на меня накатила волна ликования. Это же самая настоящая, мать ее, виртуальность! Все, что я вижу перед собой настолько реалистично и красиво, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется. А я ведь даже играть еще толком не начал, что же будет дальше-то? И как у людей крыша от всего этого великолепия не едет? Во всяком случае, становится понятно жесткое ограничение, ведь пользоваться капсулами виртуальной реальности могут только люди старше шестнадцати лет. С неокрепшей психикой уж точно можно в отрыв от реального мира уйти.

Я на всякий случай ущипнул себя за руку.

Ау, больно! Мне казалось, что десять процентов болевых ощущений, установленных игрой по умолчанию, должны ощущаться несколько иначе. С другой стороны, возможно, такую незначительную боль попросту не касаются ограничения? Для максимальной реалистичности. Ладно, с этим потом разберусь, а сейчас лучше займусь изучением деревеньки.

На главной улице я насчитал двадцать дворов, отделенных друг от друга низкими заборчиками. Кстати, жители занимались своими делами, но не забывали поглядывать на меня с добродушным любопытством: бабулька полола огород, в одном из дворов под кожаным навесом стояла кузница с классическим дородным дядькой в фартуке. Пожалуй, для полноты картины не хватало только бегающих по деревне детишек и парочки брешущих почем зря собак.

Дом знахарки действительно располагался на небольшом удалении в масштабах деревеньки, то есть, не в обычных шагах двадцати от других домов, а в целой полусотне. Ума не приложу, почему во всех игрушках и книгах знахарок так дистанцируют от основного поселения. Или они сами селятся поодаль, чтобы избежать излишне навязчивого общения деревенских? В любом случае, ее дом ничем не отличался от остальных, разве что вдоль

стен висели многочисленные веревки с сохнущими на них травами, цветочками и кореньями.

"Если у престарелой знахарки есть молодая внучка или дочка, то я разочаруюсь в сценаристах, - думал я, стучась в дверь. - Это был бы еще тот баян. Черная кошка и хромоногость тоже вряд ли меня удивят".

Дверь открыла стройная женщина лет тридцати в белом халате и в очках химзащиты. Стоило мне присмотреться к ней, как высветилась информация: "Знахарка Амина, 38 уровень". Увы и ах, но больше ничего не отображалось: ни класс персонажа, ни характеристики. Собственно, это была одна из особенностей виртуальных игр - исчерпывающая информация о героях всегда была закрыта от окружающих, исключая демонстрацию по особому запросу.

- Ого, новое лицо, - вместо приветствия сказала она, и скрылась в доме, оставив дверь открытой.

"Видимо, это было приглашение, - логично подумал я. - Все-таки разрабы смогли удивить, чертяки. Таких знахарок я еще не видел".

Но, как оказалось, все самое интересное ждало меня внутри. В центре комнаты стоял огромный стол, заставленный всевозможными колбами и мензурками с разноцветным содержимым, хитрыми сплетениями трубочек и горелками. Полноценная химическая лаборатория. И хозяйка этого места занималась тем, что переливала что-то синее из одной мензурки в другую.

- Надеюсь, вы тут не голубой мет варите? - не удержался я от шутки.

- Это зелье какое-то? - не оборачиваясь, спросила женщина.

- Угу, - ответил я, продолжая осматриваться по сторонам. - Еще какое.

Да, это действительно смотрелось как настоящая лаборатория, даже некое подобие холодильника разглядел. А еще у стены стояло самое настоящее ламповое радио. Эдакий деревянный шкафчик в стиле ретро с большими круглыми ручками настройки.

- Нет, это всего лишь самогон для предстоящего праздника урожая. И он в очередной раз не удался. - Знахарка отставила в сторону колбы и, наконец, обратила внимание на меня. - Так кто же ты такой?

- Фальк, - представился я.

- Амина, - кивнула женщина. - Как же ты оказался в нашем захолустье, Фальк?

- Не помню. Очнулся на опушке леса, - я демонстративно

провел руками по надетым на меня лохмотьям. - Вот в таком виде.

Знахарка щелкнула пальцами.

- Ты, наверное, с цеппелина, который потерпел крушение в лесу пару дней назад?

- Вот уж не знаю, - вздохнул я. - Возле деревни я встретил старосту Ратмира, а он направил к вам. Сказал, вы сможете чем-то помочь.

- Может, и смогу, - ответила знахарка, вытирая руки о халат. - Садись на стул, сейчас посмотрим.

Я послушно сел перед ней, а знахарка, в свою очередь, села напротив меня, положила руку мне на лоб и закрыла глаза.

"Теплая. Как живая", - автоматически подметил я.

- Никаких повреждений нет, - почти сразу сказала она. - Что странно, ведь одежда на тебе сильно пострадала. Сотрясения мозга тоже нет.

Едва ли она рассказала мне что-то новое. Кстати, интересно, предусмотрено ли здесь виртуальное сотрясение мозга и что бы я при этом чувствовал?

Знахарка открыла глаза и потерла виски.

- Странно. Обычно я могу видеть прошлое людей, но у тебя словно никакого прошлого нет. Будто ты новорожденный.

А она хороша. Зрит в корень.

- Но я точно знаю, что ты нам не враг.

Ну да, какой я враг неписям тридцать пятого - сорокового уровня со своей единичкой урона.

- Значит, вы не можете сказать, как я сюда попал?

- Я всего лишь деревенская знахарка, - устало улыбнулась женщина. - Возможно, моих способностей оказалось просто недостаточно. Есть вероятность, что память вернется к тебе со временем.

- В любом случае, спасибо вам.

- Не за что, - улыбнулась женщина. - Жаль, что я ничем не смогла тебе помочь.

Задание "Поговорить со знахаркой" выполнено.

Получено: + 30 очков опыта (с учетом модификаторов 32 очка).

Не густо. Если это мои индивидуальные "ясли", то выберусь я отсюда не скоро. По аналогии с другими играми, я смогу покинуть эту локацию по достижении пятого или десятого уровня. А потом прилетит волшебник в голубом... цеппелине и заберет меня в большой город. В любом случае, мне стоит провести время в этой деревне с пользой и получить все доступные навыки, опыт и прочие плюшки.

- Может, я могу как-то отблагодарить вас? - предложил я. - Помочь как-нибудь?

- Вообще-то можешь, - согласилась она, немного подумав. - Мне нужен новый змеевик для самогонного аппарата. До праздника урожая осталось не так много времени, поэтому мне некогда бегать по деревне, но если ты сходишь к кузнецу, его зовут Корн, и передашь ему мою просьбу сделать новый змеевик, я буду очень признательна.

Вы получили задание "Змеевик для самогонного аппарата".

Условия выполнения: принести знахарке змеевик для самогонного аппарата до конца этого дня.

Награда: +100 очков опыта, +50 к репутации в деревне Келевра.

- С удовольствием помогу вам, - согласился я.

Уже второй квест! Интересно, а получил бы я его, если бы не отдал кольцо старосте? Или знахарка бы меня и на порог не пустила?

- Тогда поторопись, - попросила женщина. - Иначе я не успею сделать нужное количество самогона, ведь праздник уже послезавтра.

- Одна нога здесь, другая там, - заверил я. - Самогон наше фсе.

Интересно, не распределяет ли система игроков между стартовыми локациями по национальному признаку? Мое второе задание в игре, и я уже чиню самогонный аппарат. Нам, русским, эта тема особенно близка.

Я уже проходил мимо кузницы, поэтому мне даже не потребовалось сверяться с картой. К тому же звонкие удары по наковальне не услышал бы только глухой. Температура воздуха существенно повышалась по мере приближения к навесу, а нос начинал улавливать запах дыма и еще чего-то кислого. Навес тоже заслуживал отдельного внимания, так как состоял из цельного куска кожи какого-то огромного животного. Я сказал бы "фи", но почему-то лишь в очередной раз восхитился реалистичностью игры.

Кузнец стоял ко мне спиной, увлеченно отбивая звонкий ритм по стальной заготовке. Широкой спиной. Даже широченной. Как три или четыре меня.

- Мастер Корн, здравствуйте.

Помня о том, что кузнецы обычно ребята суровые, я постарался быть крайне вежливым.

Здоровяк прекратил бить по заготовке, обернулся и утер пот со лба.

- Новенький?

Бородатый, со словно высеченными из камня крупными чертами лица мужик запросто сошел бы за профессионального бодибилдера. А может и за двух сразу. И на его предплечьях не было знака возрождения. Насколько я понял из описания механизма игры, этими знаками обладали не только игроки, но и ряд ключевых персонажей. Видимо, кузнец таковым не считался, хотя, может я чего-то и не понял.

- Да, меня зовут Фальк, - представился я, протянув ему руку.

Здоровяк сжал кисть так, что даже десятипроцентные болевые ощущения заставили меня поморщиться. И вообще, надо будет перепроверить настройки, не нравится мне эта излишняя реалистичность.

- И зачем же ты пожаловал ко мне? Хочешь заказать броню?

Несмотря на скуластое лицо эдакого "Конана-варвара" и огромные бугры мышц, кузнец как-то умудрялся выглядеть добродушно и совершенно не опасно.

- Хотеть-то я много чего хочу, вот только, как нетрудно понять по моему виду, денег на подобную роскошь у меня нет, - вздохнул я. - Амина попросила зайти к вам за змеевиком для самогонного аппарата.

Кузнец наморщил лоб.

- Ох, точно, а я и забыл совсем. Столько заказов было, что просто руки не дошли его сделать.

- А это долгий процесс?

- Вообще-то нет, если бы не одна маленькая проблема, - развел руками кузнец. - У меня кончился песок, из которого я

варю стекло. Если ты сможешь отправиться на берег и набрать вот этот мешок, то я тут же сделаю для Амины змеевик.

- А мне казалось, что змеевики делают из меди, - блеснул я знаниями.

- Во-первых, медь у нас тут в дефиците, а во-вторых, стеклянный змеевик значительно лучше по свойствам. Так что, возьмешься за задание?

- Разумеется, я сбегаю, - обрадовано ответил я.

Вы получили задание "Набрать песок для кузнеца".

Условия выполнения: принести кузнецу мешок песка из заданной локации.

Получен квестовый предмет: мешок для песка.

Награда: +100 очков опыта, + 50 к репутации в деревне Келевра.

"Задания так и сыпятся! - обрадовался я. - Эдак я за один день пятый уровень получу".

На карте тут же появилась еще одна небольшая локация. Что ж, не так уж далеко. Думаю, это будет приятная прогулка, ведь в яслях не может быть особенно сложных квестов и опасных противников. Я надеюсь.

Вообще, я городской житель от кончиков наманикюренных пальцев до вымытых Хэд Энд Шолдерсом волос, поэтому прогулки на природе в реальном мире меня никогда особо не прельщали. Треклятые комары, сырость, всякие ползучие твари в траве... Первый и последний поход с палатками в лесную глушь превратился для меня в сущий кошмар. То ли дело Арктания: комаров нет, вся травка отфотошопена, вокруг летают только цветастые бабочки, да стрекозы. А температура воздуха настолько оптимальна, что в реальный мир и возвращаться-то не хочется.

До речки я дошел минут за десять. Ну, как речки... редкая

птица долетит до середины Днепра. А тут она бы и четверти пути не осилила. Как-то неожиданно поля перешли в девственную курортную зону: тут вам и песочек, и удобный сход к воде, и...

- Приплыли, - озадаченно сказал я, прячась за ближайший куцый кустик.

Вы получили умение "Скрытность".

Это умение позволяет персонажу двигаться тихо и незаметно для других.

Начальное значение - 0,5.

Скрытность это, конечно, здорово, но я-то думал, что здесь обитают какие-нибудь мелкие зверюшки вроде мышей-полевок или лягушек. Кого еще я могу затоптать с моим "гигантским" уроном? Уж явно не гуляющих по берегу дикобразов размером с корову. Корову, которую очень хорошо кормили и заботливо кололи анаболиками.

Я присмотрелся к животным, и над ними тут же высветились полоски жизни и надписи "Стальной Дикобраз, 30 уровень".

Они еще и стальные, ну вообще отлично. Раз, два, три, четыре... восемь тварей. И наверняка их зона агра покрывает практически весь пляж. А песочек из какой-нибудь другой курортной зоны кузнец, конечно же, не примет. Значит, должен быть какой-то способ обмануть тварей, ведь в отличие от реальной жизни, в виртуальном мире нереальных задач не ставят.

Впрочем, для меня дикобразы отмечены серым, нейтральным цветом, а значит, у меня все еще есть шанс набрать песочка и остаться в живых, если они не видят хотя бы краешек пляжа. К тому же у меня целых 0,5 скрытности, да я настоящий невидимка! Возьму песочку с самого края, дикобразы и не заметят.

Я ползком приблизился к пляжу, достал из инвентаря мешок и начал торопливо нагребать в него песок. Следующим, что я почувствовал, была острая боль в спине.

Вы получили 300 ед. урона.

Вы убиты.

Твою же мать!

И вот я лечу по уже знакомому цветному коридору, и ругаюсь на чем свет стоит. На этот раз полет продлился всего пару секунд, поэтому я и выговориться толком не успел.

- Да какого хрена?! - продолжил я, стараясь рассмотреть свою спину. - Это ваши десять процентов?!

Боль была адская. Хорошо хоть мгновенно прервалась моей смертью. Но, черт подери, если это десять процентов, то как ощущаются все пятьдесят?! Кажется, теперь я точно знаю, что за танка играть не буду никогда, ведь им приходится принимать на себя весь основной урон.

Вызвав соответствующее меню, я убедился в том, что настройка болевых ощущений действительно стоит на 10% из 50 возможных. Но логика настойчиво говорила, что здесь кроется какая-то фундаментальная ошибка. Не может быть так больно на жалких десяти процентах!

Высказав разработчикам все, что я о них думаю, я, наконец, немного успокоился и осмотрелся по сторонам.

- Так вот ты какая, зона респа.

Банально, конечно, но я оказался на кладбище. Позитивненьком таком, с цветочками и красивыми аккуратными могилками. Поскольку это была моя первая смотреть, то здоровье восстановилось почти мгновенно. Тем не менее, я не торопился покинуть кладбище, решив сначала просмотреть реплей своей смерти.

Стоило только подумать об этом, как передо мной высветилось очередное полупрозрачное окошко, в котором я смог понаблюдать за своей смертью во всех неприятных подробностях. Что ж, по крайней мере, я узнал, что дикобразы умеют стрелять своими стальными иглами. И что в качестве подушечки для иголок я смотрюсь не слишком привлекательно. Ах да, еще я теперь знаю, что десять процентов боли это пипец как неприятно!

Одежда осталась на мне, как и мешок в инвентаре. В Арктании после смерти выпадали только случайные вещи и суммы денег, вне зависимости от того, кто убил героя - другой герой или мобы. По сценарию объяснялось это очень просто: с

некоторой вероятностью заклинание переноса в зону возрождения могло не захватить какую-то вещь, если она не обладала особой характеристикой "привязки к герою". У меня таких вещей не было, а значит, мне повезло, раз не пришлось тащиться на место смерти за шмотками.

Что ж, если не получается в лоб, то придется действовать как настоящий герой...

Вернувшись на пляж, я обошел локацию по периметру и приблизился к берегу. Крокодилов поблизости вроде бы не наблюдалось, рыбки плавали довольно мелкие и не зубастые, поэтому я решил рискнуть и зайти в воду. Первый виртуальный заплыв оказался даже приятнее, чем купание в реальном Черном море. Во всяком случае, вода оказалось освежающей, но совершенно не холодной.

Вы получили умение "Плавание".

Это умение позволяет персонажу плавать и нырять.

Начальное значение - 0,5 (время плавания под водой - 0,3 минуты).

Подплыв к месту обитания дикобразов, я осторожно вытащил мешок, встал на корточки и начал загребать песок из воды. И даже сколько-то его смог нагрести, прежде чем получил иглу в... в общем, было не только очень больно, но и немного обидно.

Кладбище встретило меня тишиной и умиротворением.

- Нам таких экспериментов не надо, - пробормотал я себе под нос, недовольно глядя на не торопящиеся восстановиться очки здоровья. - Как говорится, задавай умные вопросы - получай умные ответы. И за спрос обычно денег не берут.

Когда я пришел в кузницу, возникло ощущение, будто я никуда и не уходил. Все тот же, все там же, все в той же позе.

- О, ты уже принес песок? - обрадовался кузнец.

- Вообще-то нет, - осторожно сказал я. - Там, на пляже какие-то огромные звери.

Корн хлопнул себя по лбу ладонью-лопатой, и мне на

мгновение показалось, что от такого удара у него сейчас мозги через уши вылезут.

- Точно! Забыл предупредить, что дикобразы туда частенько на водопой приходят. Ты уж будь осторожнее, а то они могут выстреливать иглы на большое расстояние.

- Да я в курсе, - буркнул я, потерев зад. - А надолго они водички-то попить пришли?

- Кто их знает, - пожал плечами-валунами кузнец. - Я ж не охотник, чтобы в дичи разбираться. Кстати, а это хорошая идея! Сходи, поговори с нашим охотником Лертом.

Так, чувствую, змеевик я получу только после того, как перезнакомлюсь со всей деревней. Ладно, лишь бы успеть до конца дня. Опыт-то капает за каждое задание, а может, и подзаработать еще получится.

- А как его найти?

- Через три дома от меня, ближе к лесу. Запах дубленых шкур ты не сможешь спутать ни с чем.

"Интересно, что понадобится охотнику? - размышлял я, идя в указанном направлении. - Наверное, какая-нибудь вещь от местного торговца, ведь с ним-то я еще не знаком. Или от священника. Интересно, а тут есть вообще священник?".

Все это напоминает обычные ознакомительные квесты, но мне все сложнее воспринимать неписей как обычные компьютерные программы. Слишком они... живые что ли.

Деревенские домики явно были сделаны по одному шаблону, что не мешало им выглядеть натуралистично и мило. Не менее реалистично-гадким оказался и запах сохнущих под навесами шкур. Полагаю, в реальном мире шкурами бы давно провоняла вся деревня, а здесь запах чувствовался только в непосредственной близости от локации охотника. Кстати, судя по размерам шкур, охотник был мужик серьезный - эдаких здоровых тварей обычным ножичком явно не завалить.

Я уже занес руку, чтобы постучать в дверь дома, когда она отворилась, и на пороге возник худощавый небритый мужчина. Красноватые, то ли заспанные, то ли просто с бодуна глаза смотрели на меня так, будто мысленно он уже разрезал мою тушку на части и развесил сушиться рядом со шкурами животных. Ох, до чего же дизайнеры Арктании хороши, етить их. Ну, здравствуй, доктор Хауз собственной персоной.

- Ты ко мне? - хрипло спросил он.

"Ого, тридцать восьмой уровень!" - восхитился я, увидев инфу персонажа.

- Да, к вам, - подтвердил я. - Мне нужна помощь. На пляже возле реки объявились громадные дикобразы, а мне нужно сейчас

набрать там песка для кузнеца.

Охотник поморщился.

- Почему же именно сегодня? Подожди до завтра, они сами уйдут.

- Кузнец должен сделать змеевик для самогонного аппарата.

Никогда в жизни я не видел, чтобы лицо человека претерпевало столь значительные изменения за столь короткий промежуток времени. Краснота из глаз пропала, взъерошенные волосы будто разгладились сами собой, а на тонких плотно сжатых недовольных губах вдруг появилась мечтательная улыбка.

- Самогонного аппарата? Так с этого и надо было начинать!

В его руках как по волшебству появился огромный лук. Хотя, это весьма логично, если предположить, что инвентарь неписей устроен так же, как и наш. И какой же очуменный у него лук! Не какая-то деревяшка, а полноценная блочная махина, исполненная в лучших традициях паропанка: сталь, золотые вставки и многочисленные шестеренки. Я, конечно, еще не очень хорошо разбираюсь в игровых шмотках, да и умение идентификации не сработало, но, по-моему, такой лук стоит очень и очень дорого. Настолько дорого, что его уже и просто "луком"-то называть будет кощунством.

- Я тебе помогу, но за это ты пообещаешь достать мне кувшинчик свежего самогона от Амины.

- Не проблема, - легко согласился я.

Никаких сообщений от системы я не получил, а значит, это не квест, а просто дань реалистичности. В крайнем случае, можно и не исполнять, повлияет отказ разве что на личное отношение ко мне этого охотника.

- Большой кувшинчик, - уточнил Лерт.

- Конечно.

- Самый большой!

- Да хоть два, - начал раздражаться я. - Может, пойдем уже?

- Но два не маленьких кувшинчика, - не отставал охотник.

Интересно, а если я двину ему в зубы со своей единичкой урона, он это вообще заметит или даже не почешется? Но мне-то точно станет гораздо легче.

- Два. Больших. Кувшинчика, - чуть ли не по слогам проговорил я. - Нам действительно надо торопиться.

- Тогда вперед!

И тут охотник сорвался с места и понесся в сторону реки. Конечно, в жизни я частенько бегаю на беговой дорожке, но спринтером меня явно не назовешь ни в реальности, ни здесь. В отличие от Лерта. Этому явно впору стометровки с Усейном Болтом бегать. Между прочим, мужику под сорокет, а носится он

все так же быстро и продолжает завоевывать медали.

Вы получили умение "Бег".

Это умение влияет на скорость передвижения и длительность бега.

Начальное значение - 0,5.

До охотника мне было явно далеко, причем иногда в самом прямом смысле. Хорошо хоть он несколько раз останавливался, ожидая, пока я его догоню. Такое впечатление, словно Лерт умел передвигаться только бегом и никак иначе.

Спустя пару минут мы остановились недалеко от пляжа, за уже знакомым мне кустиком.

- И какой у нас план? - поинтересовался я.

- Я их отвлеку, а ты быстро наберешь песка, - пожал плечами охотник. - А потом ты принесешь мне три кувшинчика самогона.

Чувствую, через полчаса общения это уже будут не кувшинчики, а бочки.

- Так вперед! - поторопил я охотника.

Лерт обошел пляж по широкой дуге, вскинул лук и сделал несколько молниеносных выстрелов, вызвав на себя агр всех дикобразов. А затем принялся бегать перед ними зигзагами, с легкостью уворачиваясь от огромных, длиной с руку человека, игл. Вот уж у кого точно ловкость является основной характеристикой.

Я поспешно достал мешок и побежал набирать песок.

"Может, мне тоже взять основной характеристикой ловкость? Буду каким-нибудь лучником, вором или мечником? - размышлял я, работая руками. - С другой стороны, кто ж откажется от возможности стать магом, пусть и всего лишь в виртуальном мире?"

В один момент Лерт не успел отпрыгнуть, и игла должна была попасть точно в него, но почему-то в последний момент изменила траекторию и улетела в сторону. Очевидно, таким образом и работало "уклонение" - один из особых навыков,

которые можно получить лишь с помощью учителя.

Набрав полный мешок, я отправил его в инвентарь и поспешно спрятался за родным кустиком. Теперь оставалось лишь ждать, когда вернется охотник. Конечно, я мог бы отправиться в деревню и без него, но это было бы не красиво. Все-таки мужик всю работу за меня сделал и попросил за это какие-то жалкие три бутылки самогона. Надо уважить, дождаться.

- Четыре.

Я аж подпрыгнул от неожиданности, когда охотник появился рядом со мной буквально из ниоткуда.

- Будет тебе четыре, - пообещал я.

Похоже, только что я наблюдал применение "скрытности" уровня эдак восьмидесятого.

И, разумеется, в деревню мы возвращались тоже бегом. Довольных охотник ушел к себе домой, напомнив, что я должен ему пять бутылок самогона, а я поспешил к кузнецу.

Корн принял от меня мешок и высыпал его содержимое в небольшую печку. Конструкция этой штуковины поражала: какие-то непонятные датчики со стрелками, крутящиеся шестерни и громкий скрежет подвижных частей. Адская машина.

- Ну вот, примерно через полчаса ты получишь свой змеевик.

Задание "Набрать песок для кузнеца" выполнено.

Получено: + 100 очков опыта (с учетом модификатора 105 очков), + 50 к репутации в деревне Келевра.

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа - 2.

Здоровье + 5.

Опыт - 37/200 (до следующего уровня 163).

Внимание! Не распределено 8 очков характеристик.

Я вызвал часы и чуть не присвистнул. Уже почти четыре часа в игре. А вроде только появился. Настройки капсулы по умолчанию позволяли находиться в виртуальном мире не более 6 часов. Увы, увеличить это время можно будет только после десятидневной проверки моего физического состояния. Вся информация с медицинских датчиков поступает на сервер компании, где тщательно изучается, чтобы не возникло каких-либо отрицательных последствий от использования капсулы. Все-таки мозг - это вам не хухры-мухры, реакция на воздействие нейроаппаратуры может быть самой разной.

А не выйти ли мне пока из Арктании, чтобы почитать форумы? Может, кто-нибудь слышал об этой деревеньке и подскажет, чем тут можно разжиться?

Вы уверены, что хотите покинуть игру?

Внимание! Выход из игры на глазах у компьютерных персонажей снижает получаемый опыт на последующие сутки на 20%. Рекомендуем покидать игру только в личных комнатах или на достаточном удалении от персонажей.

Ох ты, блин. Похоже, разрабы настолько серьезно озабочены реалистичностью мира, что не готовы позволять игрокам появляться и исчезать когда и где им вздумается. Или же мое тело останется стоять на месте до моего возвращения? В любом случае, на игровой процесс это повлияет лишь отрицательно. И, полагаю, по этой же причине выход из игры в режиме боя или из

каких-нибудь подземелий и вовсе невозможен. Нет уж, я тогда подожду, пока кузнец сделает змеевик, отнесу его знахарке и только потом стыдливо спрячусь где-нибудь за территорией деревни, чтобы покинуть Арктанию.

- Никогда не видел, как выдувают стекло, - сказал я кузнецу, решив скоротать время за разговором. - С удовольствием бы посмотрел.

Я и правда никогда не видел ничего подобного, хотя сильно сомневаюсь, что здесь это выглядит так же, как в реальном мире. Ведь процесс этот наверняка кропотливый и долгий, а игра, несмотря на всю реалистичность, остается развлечением, которое не должно напрягать.

- Из мешка песка, который ты принес, получится стеклянная заготовка всего в пару килограмм. Остальное - шлаки, которые печка отфильтрует и уничтожит.

- Это явно не простая "буржуйка"? - предположил я, запоздало подумав, что непись может и не знать этого слова.

- Да уж, не простая, - усмехнулся кузнец. - Эта радость стоит почти тысячу золотых.

Я глянул в свой инвентарь и печально вздохнул. Такие суммы нам пока даже и не снятся.

- А почему кузнец вдруг занимается еще и работой со стеклом?

- Ну, на этот вопрос так сразу и не ответишь, - почесал затылок Корн. - Этот край не богат железными залежами, да и заниматься добычей было бы все равно некому. Вот и приходится заказывать сталь из других мест, а это далеко не дешевое удовольствие. А песок - вот он, под ногами. Ты бы удивился, узнав, сколько повседневных вещей можно сделать из стекла, если у тебя хорошее воображение и руки растут откуда надо.

Есть у меня подозрение, что в нашем мире изделия из стекла уже давно получают какой-нибудь штамповкой. Да и воображению перед этим дают волю разве что в трехмерном редакторе моделей.

- Работа со стеклом связана с алхимией еще сильнее, чем кузнечное дело. Есть множество примесей, позволяющих придать стеклу практически любые необходимые свойства.

- Любые? - переспросил я. - То есть, из стекла можно даже оружие создавать?

- Будь у меня соответствующий рецепт, и грамм двести порошка из драконьей чешуи...

- Которая стоит еще дороже этой чудо-печки? - предположил я.

Кузнец усмехнулся.

- Раз в десять, а то и все двадцать.

Я не удержался и присвистнул.

- Много.

- А ты думал, - он посмотрел на датчик, встроенный в стенку печки. - Вот и заготовка готова, кстати.

Печка-то оказалась не просто печкой. Кузнец достал откуда-то из-под стола ручку вроде тех, что используют для проворачивания мяса в мясорубке. Вставив ручку в паз с правой стороны печи, Корн начал крутить ее по часовой стрелке. Давалось ему это явно с трудом, печка скрежетала просто душераздирающе, но вскоре из круглого отверстия полез аккуратный стеклянный пруток. Крутанув ручку несколько раз, он нагрел над огнем нож и одним движением отрезал кусок заготовки.

- А теперь самое интересное, - подмигнул он.

Кузнец взял в руки небольшую горелку и поджег ее от печи.

- Магия? - предположил я.

- Газ, - лаконично ответил кузнец и пояснил: - Конечно, магические горелки дешевле, ведь газ - это дорогое удовольствие, но я предпочитаю именно его. Стекло слушается лучше.

Ну, ему виднее, конечно, что и чего там лучше слушается.

- Змеевик очень простое изделие. Все, на что действительно стоит обращать внимание - это соблюдение одинакового внутреннего диаметра трубки. Тем не менее, качество изделия напрямую влияет на получаемый самогон.

Он положил заготовку на специальную подставку и начал нагревать его горелкой. Признаюсь, я совершенно не понимал, куда и как он намеревался дуть. Да и бороду сжечь можно запросто...

Кузнец некоторое время смотрел на заготовку, а затем просто подул на нее. Стекло почти мгновенно начало менять форму, вытягиваясь и истончаясь.

- Кха, - не удержался я от восклицания.

Собственно, а чего я ожидал? Что процесс будет выглядеть так же, как и в реальном мире? Тогда бы кузнецу наверняка пришлось потратить на создание змеевика не один час. А разработчики подошли к вопросу визуализации крафтинга с долей юмора.

- Ну, вот и все, - сказал кузнец спустя пару минут. - Забирай.

И действительно, перед ним на подставке лежал аккуратный такой прозрачный как слеза ребенка змеевик.

Вы получили предмет "Змеевик для самогонного аппарата".

Тип: квестовый.

Качество: 30.

Прочность: 10/10.

- Вот спасибо, - искренне поблагодарил я.

Качество предмета говорит о том, что профа у кузнеца прокачена весьма неплохо. Насколько я понял, уровень профессии означал процентную вероятность создания предмета с качеством, равным уровню персонажа. То есть, если профа равна 50, а уровень персонажа 30, то предмет с качеством 30 получится с вероятностью 50 на 50. В остальных случаях качество будет ниже. Качество - универсальный показатель, по которому можно примерно оценить предмет даже в том случае, если идентификация прошла неудачно, и ты не смог увидеть его свойства. Например, найденное мной на опушке кольцо, даже если бы я не смог его идентифицировать, своим значением качества намекнуло бы, что побрякушка не так уж проста, и выкидывать ее явно не стоит.

- Да не за что. Не так уж и часто в последнее время мне приходится работать со стеклом, - вздохнул кузнец. - Стеклодув весьма редкая профессия, и новые рецепты в нашей глуши взять неоткуда. А стеклянной посудой и предметами обихода я уже давно все деревни в радиусе недельного перехода обеспечил.

Редкая профессия, говоришь?

И тут мне пришла в голову интересная мысль: раз уж в деревне у всех ко мне такое хорошее отношение, то надо этим пользоваться.

- Корн, а не мог бы ты научить меня работать со стеклом? Это выглядит просто удивительно.

- Конечно, - открыто улыбнулся кузнец. - Я буду рад хоть

кому-то передать накопленный опыт. Наследников у меня нет, а работа со стеклом - мое любимое дело.

Вы изучили профессию "Стеклодув".

Получен рецепт "Змеевик для самогонного аппарата"

Получен предмет "Простая магическая горелка"

Тип: крафтинг

Прочность: уничтожить невозможно.

Дополнительные свойства: предмет невозможно украсть.

Моя первая профа! Не знаю, правда, что с ее помощью можно изготовить, и как ей вообще пользоваться, но зато оригинально. Это вам не банальное травничество или рудознатство. Теперь я могу барыжить змеевиками!

Я тут же влез в окно персонажа и прочитал описание профессии:

"Стеклодувы производят всевозможные изделия из стекла, прежде всего, необходимые в работе магам и знахарям: посуду, колбы, реторты и бутылочки для эликсиров. Для работы стеклодуву требуются заготовки, получаемые в печи из кварцевого песка или при переплавке природного стекла. Кроме того, добавление различных алхимических ингредиентов в процессе варки

стекла позволяют придавать стеклу различные свойства, начиная от оригинального цвета, и заканчивая невероятной прочностью и электропроводностью".

Эх, будь у меня доступ к игровому аукциону, я бы сейчас быстренько изучил рынок и узнал, насколько выгодно создавать изделия из стекла. Но даже без аукциона я точно уверен, что на одних змеевиках далеко не уедешь.

- А как бы мне научиться создавать что-нибудь еще? - поинтересовался я.

- Я бы и рад научить тебя другим вещам, но у тебя нет никакого опыта. Для начала научись делать хоть что-нибудь, натренируй профессию хотя бы до 10. Можешь приносить мне песок, я буду бесплатно варить для тебя стекло, а что с ним делать - дело твое.

Что ж, логично, но попытаться стоило. Придется мне заняться потоковым производством змеевиков. Интересно, если я принесу знахарке не один змеевик, а пятьдесят, мне дадут не 100 опыта, а 5000? Я бы порадовался такому багу.

Глава 3

Кузнец нарубил из прутка еще пару десятков заготовок, поэтому я решил опробовать свою профу "не отходя от кассы".

- И что мне теперь делать? - спросил я, держа в руках горелку и глядя на лежащую на столе заготовку.

- Нагреть ее до нужной температуры, затем представить себе змеевик и выдохнуть, вложив в дыхание внутреннюю силу.

Ох, ты ж блин. Внутреннюю силу? Это он про ману что ли? Не думал, что работа со стеклом будет завязана на нее. Остальные профессии, описание которых я мельком прочитал на официальном сайте, тратили только очки бодрости. А здесь и мана, и очки бодрости. Мощно.

Я навел горелку на заготовку, и над ней тут же возник бегунок, означающий степень нагрева. Когда бегунок достиг предельного значения, я подумал о змеевике, и передо мной тут же возникло игровое окошко с трехмерной моделью. Круто! А теперь дуем на заготовку таким образом, чтобы между мной и стеклом находилось объемное изображение змеевика.

- Получилось! - радостно воскликнул я, наблюдая, как заготовка меняет форму.

Странно, но с каждым мгновением я начинал чувствовать какую-то внутреннюю опустошенность. Нечто подобное ощущаешь в детстве перед походом к зубному - гадкая пустота в груди и мурашки по всему телу. Сверившись с показателем маны, я убедился, что именно таким образом в игре ощущается магическое истощение. Возможности капсулы в очередной раз неприятно удивили меня излишней реалистичностью.

Тем временем заготовка закончила изменяться, и передо мной предстало мое первое изделие.

- Мда, я слегка поторопился радоваться, - скривился я.

Вы создали предмет "Змеевик для самогонного аппарата".

Тип: обычный

Качество: 1.

Прочность: 10/10.

Вы улучшили навык профессии "Стеклодув" + 0,1.

Опыт + 10 (с учетом модификаторов 11 очков).

Текущий опыт - 48/200 (до следующего уровня 152).

Потратив всю ману, я получил нечто кривое, несуразное и, по-моему, даже не полое.

- Ничего, первый блин всегда комом, - ободряюще сказал кузнец, скрывая в бороде ухмылку.

Вот уж точно, даже на блин эта штука похожа куда больше, чем на змеевик. Зря я надеялся завалить знахарку змеевиками. Не знаю, с какого раза я смогу сделать что-то хотя бы отдаленно похожее на оригинал, но произойдет это не скоро - ведь мана, в отличие от очков бодрости, восстанавливается всего по единичке в полчаса.

- Если хочешь, я могу отдать тебе остальные заготовки, - предложил Корн. - Я пока не планирую работать со стеклом, а тебе они еще пригодятся.

Кто ж от халявы-то откажется?

- Конечно, хочу!

Вы получили предмет "Простая стеклянная заготовка", 20 шт.

Тепло попрощавшись с кузнецом, я поспешил к знахарке. Время-то идет, вдруг за исполнение задания меньше опыта дадут, если слишком сильно задержусь.

Проходя по деревне, я в очередной раз подметил, что без детей и домашних животных это местечко выглядит немного печально. Да и не только детей, вообще молодежи я тут пока не встречал. На огородах и возле домов мелькали только взрослые женщины и мужчины. Может, конечно, все молодые сейчас где-нибудь на полях впахивают и вернутся только под вечер? Надо будет поинтересоваться у знахарки.

Амина встретила меня не слишком приветливо.

- Что так долго? - спросила она с порога. - Кузнец живет на соседней улице, а не на другом краю континента.

- Если бы все было так просто, - поморщился я, но знахарка меня и слушать не стала.

- Давай скорее змеевик.

Амина буквально выхватила змеевик у меня из рук.

Задание "Змеевик для самогонного аппарата" выполнено.

Награда: +100 очков опыта (с учетом модификаторов 105 очков), +50 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение - дружелюбие, до восхищения 850).

Текущий опыт - 152/200 (до следующего уровня 48).

- Не за что, - недовольно буркнул я, наблюдая за тем, как знахарка подключает змеевик к самогонному аппарату. - Мне бы еще несколько бутылочек настойки для одного знакомого...

- Несколько бутылочек? - переспросила Амина, не отвлекаясь

от процесса сборки. - Ты уже с нашим охотником познакомился, что ли?

- Он мне помог собрать песок для кузнеца, - пояснил я. - По пляжу бродят стальные дикобразы, поэтому задача оказалась не так проста.

И не говорите мне, что самогон я получу, только выполнив еще один квест. Нет, я не против, но как-то это становится слишком банально. От самой раскрученной и разрекламированной виртуальной вселенной ожидаешь чего-то менее стандартного.

- Что ж, если Лерт тебе помог, то придется выделить ему пару бутылок, - сказала знахарка, закончив настраивать самогонный аппарат. - Но это только завтра утром, раньше не получится.

- Отлично! - обрадовался я. - Спасибо огромное.

- Да мне не трудно, - отмахнулась женщина. - Уж кому-кому, а Лерту это необходимо.

- В каком это смысле?

- Ох, что-то совсем я заговорилась, не мое это дело. Если захочет - сам тебе расскажет.

Ого, очередная тайна? Чувствую, там и новое задание можно будет получить.

- Амина, а у вас, случаем, нет какой-нибудь карты местности? А то я до сих пор даже примерного представления не имею, где оказался.

- Карты местности есть у старосты, мне они без надобности, в общем-то, - пожала плечами знахарка. - А находимся мы на окраине Золотой Империи. Совсем рядом, в трех днях пути начинаются земли орков и там же стоят наши пограничные крепости.

Ого, куда меня забросило-то! Тогда мне совершенно непонятно, почему деревня не имеет никакой охраны? Ни сторожевых вышек, ни нормального забора - ничего.

Свое удивление я озвучил и Амине.

- А зачем они нам? - удивилась знахарка. - Если орки смогут пройти мимо наших крепостей, то никакой забор нас не спасет. А лучше всяких вышек о приближении орков нас предупредят взрывы на минном поле.

- На минном поле?! - опешил я.

- Ну да, между нами и границей расположены многочисленные минные поля. На всякий случай, так сказать.

Ох, блин. Надо уточнить в какой стороне мины, чтобы не подорваться случайно. Наверняка приятного мало.

- Да ты не волнуйся, - не совсем правильно поняла меня знахарка. - Войны с орками не было уже несколько лет. У них там

своих проблем хватает - эльфы объявили зубастым что-то вроде священной войны, а дворфы отказываются поставлять оркам огнестрельное оружие. Слишком часто зеленые не исполняли торговых обязательств, чем окончательно довели коротышек, вынудив их прекратить всякие торговые отношения. Так что люди сейчас их единственные поставщики оружия, и ни о каких налетах не может быть и речи.

Ну да, вот только минные поля почему-то остались на своих местах.

- И эльфы не против того, что мы снабжаем орков оружием?

- Разумеется, против, - усмехнулась знахарка. - Вот только дружественными наши отношения с эльфами никогда не были. Ведь ушастые относятся к людям так же, как и к оркам.

Я слегка потерял ход ее мысли.

- Это как?

- Как к грязи под ногами, в которую им по несчастью пришлось наступить. А аристократия Золотой Империи очень не любит, когда к ней относятся столь пренебрежительно. Думаю, эльфам до сих пор не объявили войну только потому, что нам пока хватает вооруженных столкновений с Алым Халифатом.

- Как все сложно-то а, - схватился я за голову. - Но зато теперь я хоть примерно представляю, где именно очутился.

- А у тебя с памятью совсем беда, - сочувствующе вздохнула женщина. - Знаешь, хоть моих способностей и не хватает, чтобы помочь тебе, но кое-что я сделать все же могу. Видишь ли, помимо прочего я являюсь еще и жрицей богини Судьбы - Элении.

Неожиданная удача! Пантеон Арктании насчитывает около трех десятков главных, и еще пару сотен второстепенных божков, и, насколько я помню, Элениия входит чуть ли не в первую десятку. Знакомство со жрицей столь сильного божества позволит улучшить репутацию за счет выполнения заданий, а со временем и получить благословение в главном храме. А уж эта ачивка дает немалые бонусы, особенно сильно ощущаемые на более высоких уровнях. Кстати, и львиная доля по-настоящему выгодных игровых квестов выдается именно в храмах!

- Я могу обратиться к ней за помощью, - тем временем продолжила знахарка. - Конечно, далеко не факт, что она откликнется на мой призыв, но почему бы и не попытаться.

- Буду вам очень признателен, - не кривя душой, сказал я.

- Тогда подожди немного.

Знахарка ушла в другую комнату и вернулась через пару минут, сменив белый халат на красивое синее платье. На шее ее висел большой серебряный амулет в форме паутины, а волосы удерживала в хвостике красивая золотая заколка.

- Что я должен делать? - заинтересованно спросил я.

- Сидеть и слушать, что я скажу, - холодно ответила Амина. - Если богиня снизойдет ко мне, то я войду в транс, и не буду помнить своих слов. Они прозвучат только для тебя.

Ого, как все серьезно. Ну, давайте, послушаем.

Жрица уселась на стуле, скрестив ноги в позе лотоса, и закрыла глаза. Прошло всего несколько минут, когда она вдруг плавно поднялась в воздух где-то на полметра. Затем Амина открыла глаза, светящиеся ярким синим светом и посмотрела на меня так, что на какое-то мгновение я перестал чувствовать собственные ноги.

- Живущий в двух мирах. Ты нужен мне. Запомни. Только лодка спасет тебя от молнии.

Ого, да тут целое таинственное предсказание! Ничего не понятно, но звучит интересно. Вот только неписи не могут знать о том, что игроки живут "в двух мирах". Да и сообщения о получении квеста нет, поэтому не уверен, что этот стишок чего-то стоит. И вообще, кто станет прятаться в лодке от молнии? Что за бред?

- Простите, о чем именно идет речь? - осторожно спросил я.

И тут же сверкнула яркая молния, и я получил легкий удар током.

- Ау!

Вы получили урон: 3 ед.

С учетом того, что я едва успел восстановить здоровье до 4 единиц, то я как-то неожиданно оказался при смерти.

- Слишком много ненужных слов, - бесстрастно сказала Амина. - Расти. И когда придет время, я позову.

Жрица закрыла глаза и медленно опустилась обратно на стул.

- Ну, как прошло? - спросила Амина, придя в себя.

- Любопытно, - уклончиво ответил я, приглаживая вздыбившиеся волосы. - Если честно, я ничего не понял. Она сказала...

- Тсс, - перебила меня женщина. - Эти слова прозвучали только для тебя. Когда придет время, ты сам все поймешь.

Ну да, как только начнут бить молнии, я сразу в лодку прыгну. Да фигня вопрос!

- Если ты не против, теперь я хотела бы отдохнуть.

- Да, да, конечно, - поспешно сказал я. - Спасибо вам за помощь.

Покинув жилище знахарки, я остановился в нерешительности. То ли идти в гости к старосте деревни, то ли закончить на сегодня игру и передохнуть. Не знаю, запрограммировано это или нет, но я жутко устал и морально и физически. Словно все события этого дня произошли в реальном мире. Ну, кроме двух моих смертей, разумеется. Вообще первый день игры меня сильно впечатлил, но не принес практически ничего полезного. Что за нафиг вообще? Я выполнил уже три задания, и за все получил только опыт и какое-то нелепое предсказание. Ну, еще профу одну. Но где деньги и предметы-то? Мой внутренний хомяк закрыл лапками худую от недоедания мордочку и плачет навзрыд. Даже одежду рваную до сих пор никто из жителей деревни поменять на что-то более пристойное не предложил за выполнение какого-нибудь простенького квеста. Жлобы, блин. Или надо быть настойчивей (читай "навязчивей") и ходить от жителя к жителю предлагая свои услуги? Это, конечно, не реальный мир, но мое самоуважение-то никуда не делось, так что это явно не мой вариант.

Нет, все-таки наведаюсь к старосте. Там хоть покормят. Это функцию виртуальной капсулы я еще не опробовал, но, если честно, очень хочется. Дома-то все равно только полуфабрикаты ждут...

Глава 4

Сверившись с картой, я направился прямиком к дому старосты, расположенному в центре деревни. Такой же типовой домик, никакой вычурности. Похоже, дизайнеры слегка схалтурили, откопипастив всю деревню с одной графической модели.

У входа в дом я нос к носу столкнулся с сами старостой.

- О, а вот и ты, Фальк. Ну, что сказала наша знахарка?

- Я совершенно здоров и совершенно ничего не помню. И почему это произошло, Амина понятия не имеет

- Что ж, если даже наша знахарка толком ничего не сказала, то в Келевре тебе больше никто помочь не сможет, - задумчиво потер бороду Ратмир. - Ладно, пойдем в дом, чего на пороге стоять. Там и покумекаем за ужином. Эй, жена, я вернулся!

На пороге появилась дородная румяная женщина. Эдакая типичная деревенская, мощная и, судя по приятной улыбке, явно добродушная.

- Вернулся, наконец, - весело сказала она, уперев руки в боки. - Ужин уже почти остыл. А кого это ты к нам привел?

- Здравствуйте, - слегка поклонился я. - Меня зовут Фальк.

- Маргия, - представилась женщина. - Ты новенький? Что-то рановато. Цеппелин с очередными поселенцами должен был прилететь только через три недели.

Хмм, о чем это она? Что еще за очередные поселенцы?

- Фальк не новый житель деревни, он выжил после падения того небольшого цеппелина, правда, слегка потерял память и...

- Остальное расскажете за столом, - перебила старосту жена. - Проходите в дом.

Да, внутри домик оказался значительно уютней химической лаборатории Амины. Обстановка схожая, но без многочисленных мензурок и колбочек все выглядело совершенно иначе. Более аккуратная мебель, вычурная стеклянная посуда - явно результат работы местного кузнеца. В углу комнаты стояла радиоточка с огромным таким микрофоном, чем-то напоминающим профессиональную студийную технику. Ну, по размерам. Очевидно, именно так староста связывался с "большой землей", то бишь с крупными городами.

Стоило нам сесть за стол, как Маргия начала приносить с

кухни всевозможные яства: картошечка с грибами, мясные рульки, зажаренные тушки маленьких птичек и свежеиспечённый ржаной хлеб. Красота!

Вообще, еда в виртуальном мире не была явной необходимостью. То есть, голод в виртуальном мире полностью зависел от ощущений реального тела. Если ты сытно позавтракал, а потом залез в капсулу, то и чувства голода не будет. Но вот за пяток часов в игре тело проголодается и придется все-таки перекусить, иначе появятся вполне логичные болевые ощущения, и если их долго игнорировать, то игрока просто выкинет из игры. Между прочим, игры стали одним из самых модных способов похудания: все благодаря питательной жидкости, насыщенной витаминами и всеми необходимыми микро веществами, количество которых регулировалось автоматикой капсулы.

- Сначала ужин, потом разговоры! - не терпящим возражения тоном сказала женщина.

Ну, что ж, заключительный тест "СуперВирта3000". Почти заключительный. Есть еще сексуальный функционал, но мне что-то не хочется тестировать его с неписью. Это не расизм, наверное. Просто если уж и заниматься виртуальным сексом, то с живым человеком. Вот такие у меня предпочтения.

Я осторожно наколол на вилку картошечку и попробовал ее на вкус.

Ух! Все, дома больше не ем! Не знаю, как там, в реальном мире питательная смесь, а здесь еда просто очуменная! Так, а теперь грибочки, мясцо, крылышко...

- Ты посмотри на него, как будто полжизни не ел, - умилилась хозяйка.

- Я бы даже сказал целую жизнь, - ответил я, не переставая жевать.

Когда вся еда со стола была сметена, причем по большей части мной, Маргия заварила крепкий черный чай, и Ратмир завел неторопливый разговор.

- Ну что, какие у тебя дальнейшие планы?

Ох, блин, что б я знал.

- Наверное, найти место падения цеппелина, - предположил я. - А потом в город подамся. Кстати, Амина сказала, что у вас есть карта этой местности, не могли бы вы отметить на ней место падения того цеппелина? К тому же, я ведь до сих пор толком не знаю, где вообще оказался.

- Ой, бедный сиротка, совсем ничего не помнишь? - озабоченно спросила хозяйка.

Странно, почему сиротка-то?

- Так, женщина, не говори под руку, - совершенно не резко, а

скорее даже нежно сказал Ратмир.

Встав из-за стола, он сходил к шкафу за картой, и разложил ее передо мной. Посмотрев на бумажную карту, я получил ее копию и в виртуальном варианте.

- Смотри, вот здесь два дня назад упал цеппелин, - указал пальцем староста, и на моей карте появился красный крестик.

Вы получили задание "Найти место крушения цеппелина".

Условия выполнения: найти и исследовать место крушения цеппелина.

Награда: неизвестно.

Юху! Новое задание, причем, скорее всего, напрямую связанное с моей предысторией! Далековато от деревни эта штука упала, кстати, да и название местечка какое-то подозрительное - ущелье Адских Криков. Как бы намекает, что ничего хорошего меня там явно не ждет.

- В остальном тебе карта не особенно поможет. В одну сторону три дня ходу сторожевые крепости, а вот в другую... ну, за месяцок пешком доберешься до ближайшего города.

- Оу, - опешил я. - Ну, может, у вас хоть лошадка есть лишняя...

- Все лошадки при деле, - покачал головой староста. - Да и знаешь, сколько одна лошадь стоит в наших землях? Иной цеппелин дешевле обойдется. И, кстати, к нам как раз через три недели рейсовый цеппелин прилетит, тебе будет проще на нем в город отправиться.

Почти месяц в "яслях"?! Это где это видано такое? Так, ладно, карта у меня сохранилась, теперь смогу на компе посмотреть, где же я все-таки оказался и как отсюда выбраться.

- А эти три недели можешь пожить у нас в деревне. Как раз недавно один дом освободился. Там и одежду себе по размеру, может, подберешь, а то ходишь в рванье каком-то.

- Ээ... что значит, недавно освободился?

- Да одного из наших медведь подрал. А следующего

поселенца только через три недели и привезут. Так что целый дом в твоем полном распоряжении.

Вопросов у меня появилось множество, но начать я решил с главного.

- Что значит следующего поселенца?

- Ты не заметил ничего странного в этой деревне? - ответил вопросом на вопрос староста.

Конечно, заметил! Она виртуальная, мать ее!

- Вроде бы нет, - уклончиво ответил я. - Мне не с чем сравнивать, я же потерял память.

- А все-таки? - не отставал Ратмир.

- Ну, хорошо. - Я собрался с мыслями. - Здесь нет детей и собак. Даже подростков нет. И все дома практически одинаковые.

Староста потер руки.

- А ты молодец. Смотришь в самую суть! Деревни на границе с орками не совсем обычные, сюда направляют людей за определенные провинности. Не головорезов, конечно, но, скажем так, неугодных Императору военных, ремесленников или жрецов. И, разумеется, здесь не может быть детей, ведь в любой момент нас могут стереть с лица земли орды орков.

- А как же минные поля? - удивился я. - Мир с орками, поставки оружия...

- Политика штука сложная. Все может измениться в любой момент, и тогда нас не спасут никакие крепости. Разумеется, потом Империя подведет основные войска и разобьет орков в пух и прах, но нам-то уже будет все равно.

- Тогда зачем вы здесь?

- Кто-то же должен кормить военных в крепостях на границе, а возить припасы из глубины Империи слегка накладно. Да и земли здесь благодатные, таких урожаев, наверное, нет больше нигде на этом континенте. Так что землю возделывать надо, но из крестьян сюда особо никто не рвется, вот и приходится выбирать добровольцев принудительно.

В хорошенькое местечко я попал. С другой стороны, кто-то, выбрав предысторию на класс воина, мог запросто попасть в те самые приграничные крепости. Вот там, в случае войны, начнется самая движуха и низкоуровневые персонажи будут дохнуть как мухи.

- А кем был тот погибший человек, в доме которого вы хотите меня поселить?

Староста Ратмир демонстративно поморщился.

- У нас не принято интересоваться друг у друга прошлым.

Ну уж нет, я так просто не отстану! Вдруг в истории погибшего обитателя того дома есть что-то, ведущее к получению

интересного квеста? Такую возможность нельзя упустить.

- Но может, у вас были какие-то догадки? - не унимался я.

Староста на какое-то время задумался.

- Что ж, я могу поделиться своими наблюдениями.

Вы получили умение "Общение".

Это умение позволяет персонажу поворачивать ход беседы в свою пользу и получать доступ к скрытым заданиям.

Начальное значение - 0,5.

Такими темпами я скоро этих умений несколько десятков нахватаю. Поди разберись в них потом.

- Гордок отличался от нас всех. Мы люди простые, а его манеры выдавали явно аристократическое происхождение. Осанка и повадки потомственного принца, а уж с топором обращался так, словно по крови наполовину дварф.

- Лордом он был, - уверенно сказала жена старосты. - Провинился перед Императором, вот его сюда и сослали. И наверняка с этим была связана какая-нибудь любовная история...

- Вам женщинам лишь бы языком почесать, - недовольно сказал Ратмир. - Просто хороший воин, служивший в каком-нибудь императорском полку. Не зря же он с Лертом общий язык легко нашел.

- Как же его тогда медведь-то подрал? - не удержался я. - Если он был таким хорошим воином?

- Это ты просто местных медведей не видел, иначе бы таких вопросов не задавал.

Я еще немного посидел у старосты в гостях, а затем сверился с картой и отправился в место своего временного проживания. Свой дом это круто! Недвижимость в Арктании стоит баснословных денег, а тут целая избушка на халявку перепала! Правда, недвижимость в таком захолустье никому нафиг не нужна.

Собственно, мой домик ничем не отличался от остальных. На улице уже начало темнеть, но дожидаться виртуальной ночи я не

собирался даже из любопытства. Тщательный осмотр места жительства я решил оставить на потом, и поэтому, едва закрыв за собой дверь, вызвал меню и отдал команду на выход из игры.

Вы уверены, что хотите покинуть игру?

О, да.

Выбравшись из капсулы, я потянулся всем телом и сверился с ощущениями. Вроде все хорошо. Ноги немного гудят, словно я не лежал все это время, а действительно где-то ходил. И спина... ох, такое впечатление, словно в том месте, куда попала игла дикобраза остался синяк.

Я не поленился и сбегал в ванную, чтобы осмотреть спину в зеркале, но так ничего и не обнаружил. В документации к капсулам писали о чем-то подобном, называя это "призрачными болями", но обычно они наблюдались только у маньяков, включавших 50-ти процентное восприятие боли. У меня же с моими 10-ю процентами по умолчанию ничего подобного быть не должно. Но почему-то есть. Или это все моя мнительность?

Изначально я намеревался посидеть, попить чаю и полазить по форумам, но мой первый игровой денек вышел столь насыщенным, что спать хотелось просто неимоверно.

"Ладно, завтра со всем разберусь", - решил я, рухнул на кровать и мгновенно уснул.

***

Едва проснувшись, я тут же приготовил себе кофе и сел за стационарный компьютер. Честно говоря, обожаю кофе. Не сказал бы, что я гурман - варить кофе в турке слишком напряжно. Но зато, благодаря кофемашине, я качество напитка компенсирую простотой изготовления и количеством.

Уф, вот это денек вчера был. Столько вопросов накопилось за первый день в игре!

Изучение подробной карты Золотой Империи подтвердило все, сказанное старостой. В том числе и расписание движения цеппелинов. И означало это, что сидеть мне в Келевре еще целых двадцать дней.

- Пожалуй, надо найти подходящий для моего второго уровня данж, населенный ма-аленькими кузнечиками, - решил я. - И чтобы они нападали только по одному, а то еще затопчут. Хотя, для начала стоит почитать описание нежданно-негаданно рухнувшей на меня профы. Может, и смогу что-нибудь заработать и купить нормальное оружие и одежду.

Мне потребовалось немало времени, чтобы найти необходимую информацию. Странно, но делиться опытом на официальном сайте игры попросту запрещалось. Поэтому энтузиастам пришлось создавать свои собственные ресурсы, которые, к тому же, постоянно закрывались. А разобраться в десятках форумов и сотнях веток дискуссий оказалось не так-то просто. О деревне с названием Келевра ничего не нашлось, но я с удовольствием почитал ругань игроков, попавших в сходные ситуации. Люди даже строчили обращения в администрацию о том, что вынуждены целый месяц своего игрового времени проводить в каком-то захолустье, в то время как другие игроки живут полной виртуальной жизнью без географических ограничений. Увы, администрация называла это частью сценарного погружения в игру и желала игрокам терпения и удачи в исполнении квестов.

С моей профой тоже не сложилось. Стеклодувы в игре присутствовали, но дальше изготовления колб для алхимиков и красивой посуды на продажу никто не пошел. Практической пользы от подобного крафтинга не было, поэтому все меняли профу на что-то более выгодное еще до достижения сколь-либо серьезного уровня. В принципе логично, что такого может сделать из стекла мастер? Разве что женскую корону... уж и не знаю, какие у нее будут характеристики. С другой стороны, кузнец упоминал о том, что есть возможность создавать стеклянное оружие, но на форумах об этом почему-то не было ни слова. Я даже из интереса прошерстил неофициальные аукционы оружия и убедился в том, что никому на всем просторе Арктании до сих пор не встречалось оружие из стекла.

Узнал немного и о богине Элении, одарившей меня столь странным предсказанием. Одна из десяти богов высшего пантеона, отвечающая за воздушные стихии, в том числе и громовые. В общем, именно ей предсказывать удары молнии оказалось явно не трудно. Разумеется, если бы она была реальной, а не виртуальной богиней. Изображалась богиня, кстати, подозрительно похожей на "Шторм" из комикса "Икс-мен". Похоже, разработчики слегка схалтурили и попросту скопировали внешний вид известного персонажа: стройную женщину с белыми волосами и мечущими молнии глазами. Разве что одета она была

не в обтягивающий кожаный комбинезон, а в длинное синее платье.

В общем, я нашел много всего интересного, но вот мои представления о пользе игровых форумов явно были сильно преувеличены или слегка устарели. Я даже с классом перса так и не смог определиться, слишком много информации о возможных вариантах прокачки, и слишком сильно они зависели от предыстории и географического положения. Различные классовые квесты были раскиданы по городам, доступа к которым у меня в ближайшее время не предвиделось.

- Отсутствие результата, тоже результат, - решил я. - А теперь вперед, Арктания ждет!

Поскольку всю эту неделю у меня стояло жесткое ограничение на время нахождения в виртуальном мире, я решил разбить сегодняшнюю игру на два равных промежутка, а между ними сходить потренироваться в спортзал. Приходилось растягивать удовольствие, покуда не закончится мое полное медицинское обследование.

Я залез в капсулу, и через минуту уже летел по цветному коридору.

Вы отдыхали в собственном жилище и теперь на ближайшие 12 часов получаете +5% к получаемому опыту.

Супер! Приятный бонус и легкий стимул для людей, чтобы они тратили нажитое непосильным трудом на покупку виртуальной недвижимости или снимали комнаты для отдыха в гостиницах. Ну, и очередной вклад в повышение реалистичности мира, ведь куда выгодней оставить виртуальное альтер эго отдыхать дома, чем исчезнуть где-то посреди леса.

Через пыльное окно в дом заглядывало солнце, но все-таки здесь оставалось слишком темно, чтобы я мог как следует осмотреться. К счастью, мне удалось найти и зажечь небольшую магическую лампу, удивительным образом осветившую сразу все помещение. Ну что ж, дом как дом. Вещей не так много, если не сказать, что их вообще нет: на столе одиноко стоят кружка, да тарелка, на печи старый потемневший от времени котелок. Открыв шкаф, я к немалой своей радости обнаружил в нем комплект добротной, а главное чистой одежды. От того, что было надето на мне, она отличалась только внешним видом, а характеристик не давала абсолютно никаких кроме плюса к броне

(всего-то по единичке с каждого предмета). Но, переодевшись, я все равно почувствовал себя значительно уверенней.

- Кто же здесь жил до меня? - спросил я вслух, еще раз обойдя весь дом. - В доме наверняка должно быть спрятано что-нибудь полезное, или, как минимум, интересное. Это ж закон жанра, черт возьми.

Не найдя ничего лучшего, я начал ходить и прощупывать стены и пол, надеясь найти какой-нибудь тайник. Ну, не может таинственный старый воин, так удачно умерший прямо перед моим появлением, остаться безымянным персонажем без всякой истории. Хотя, как раз имя-то староста вроде бы даже называл, но я как-то не запомнил. В общем, если я ничего не найду, то это будет полнейший слив со стороны сценаристов, или ИскИна, уж не знаю, кто там придумывает все эти бесконечные квесты.

Я потратил не меньше получаса, и в итоге мои усилия все-таки были вознаграждены - под одной из половиц обнаружился тайник.

Вы получили умение "Восприятие".

Это умение позволяет персонажу замечать тайники, ловушки и других персонажей, пользующихся умением "Скрытность".

Начальное значение - 0,5.

Полезное умение, эдак я не только чужие нычки смогу находить, но и в данжах ловушки обходить. Так-так-так, что у нас тут в тайничке?

Моя находка была завернута в серую ткань, размером была с книгу и весила... примерно как книга. Да и когда я размотал ткань, у меня в руках оказалась она самая. Потертая, в твердом кожаном переплете.

"Ох, неужели повезло, и я нашел учебник по магии или древний трактат? - радостно подумал я. - Хотя, какая магия, если житель этого домика был воином?".

Я открыл книгу и увидел... нет, не фигу, но где-то рядом. То ли луковицу, то ли какой-то странный засушенный фрукт,

вложенный в вырезанное внутри книги углубление.

- И что же это такое? - удивился я, взяв эту штуку в руку, и как следует присмотревшись.

Вы нашли неизвестный эпический алхимический реагент.

"Эпический реагент - это же круто! - обрадовался я. - Вот бы еще узнать, как он называется".

Увы, в этот раз идентификация не сработала, да и оставшийся не вырезанным текст книги оказался на неизвестном языке. Видимо, и задание я смогу получить только когда переведу все надписи. Если, конечно, кто-нибудь в деревне сможет мне с этим помочь. Есть еще вариант - добраться до библиотеки и изучить нужный язык самому, ведь благодаря возможностям нейроконтаков игроки со всего мира не только отлично понимали друг друга, но и с легкостью могли изучать иные, никогда не существовавшие языки. Возможно, у знахарки даже найдется необходимый учебник, я же видел у нее какие-то книги на полках. И, кстати, она наверняка разбирается в алхимии, и сможет помочь с идентификацией найденного реагента. Заодно и обещанный охотнику самогон у нее заберу.

Честно говоря, я опасался, что Амина передумает и откажет, сославшись на нехватку самогона для праздника. Но когда знахарка открыла дверь, и я увидел бесконечные ряды бутылок и бочек, стоящие вдоль стен, я понял, что мои опасения беспочвенны. Такое впечатление, словно они планировали не праздник урожая, а оргию в честь бога виноделия. Точнее, самогоноварения. Интересно, у них тут есть такой бог, кстати?

- Да, можешь забирать свои пять бутылок, - с порога сказала знахарка.

- И вам доброе утро, - ухмыльнулся я.

Похоже, те, кто создавал персонажей Келевры были не в ладах с правилами хорошего тона. Кого не встречу - все тыкают без зазрения совести.

- И, кстати, обязательно приходи завтра на праздник. По крайней мере, на первые полтора-два часа.

- А потом что? - заинтересовался я.

- Потом полученный благодаря тебе самогон возьмет свое, - усмехнулась женщина. - И нормально поговорить будет уже не с кем.

Пьяные неписи? Это будет забавно.

- Спасибо за предупреждение. У меня есть к вам еще одна просьба, не могли бы вы посмотреть вот на это?

Я достал из инвентаря книгу и луковицу.

- Что это? - спросила Амина.

- Вот я и хотел бы это узнать.

Она взяла луковицу, повертела в руках, понюхала и даже коснулась языком, пробуя на вкус.

- Никогда такого не видела. Впрочем, в алхимии используются тысячи различных растительных компонентов, и невозможно знать их все. А насчет книги, она написана на одном из наречий лесных эльфов, их буквы ни с чем не спутать, но этого языка я не знаю.

- А кто-нибудь в деревне может знать?

- Сомневаюсь, - покачала головой знахарка. - Где мы, а где эльфы.

- Ладно, попробую узнать больше, когда попаду в город, - решил я. - Спасибо еще раз.

Я взял шесть бутылок с самогоном и поспешил к охотнику. Если честно, я делал это не столько из благодарности или по доброте душевной, сколько надеясь получить от него какой-нибудь бонус. Хмм... а это идея! Я ведь могу уговорить Лерта сопровождать меня в походе к месту падения цеппелина! Судя по карте, идти предстояло через лес, и путешествие обещало быть весьма опасным, не говоря уже о самом подозрительном донельзя ущелье. Цветочную полянку "адской" точно никто не назвал бы, такое зловещее прилагательное еще заслужить надо.

И вновь я не успел постучать в дверь, как охотник возник на пороге.

- Принес?

Выглядел он еще хуже, чем вчера. Пожалуй, с такой краснотой глаз его можно было запросто принять за вампира.

- Конечно, как и обещал, пять бутылок.

Я вручил охотнику пять бутылок самогона, оставив одну бутылку себе на тот случай, если мне когда-нибудь еще понадобятся его услуги, и чуть не получил по носу захлопнувшейся передо мной дверью.

- Эй, а спасибо где?

- Спасибо, - раздалось из-за двери.

Не так я себе представлял разговор с охотником, совсем не так.

- Я хотел вам предложить еще кое-что!

- Не сегодня.

- Я могу принести еще самогона!

Дверь отворилась мгновенно.

- Слушаю.

Охотник стоял с полупустой бутылкой самогона в руке, а под его ногами валялось еще две совершенно пустых.

Фига он глушит!

- Проводи меня в одно место, и я достану тебе еще.

- Три.

- Три бутылки? Хорошо, будет тебе три бутылки.

- Нет, через три дня. Сегодня я уже не в том состоянии, а завтра начнется праздник.

Ох, точно. И для этого пьянчуги праздник явно затянется до тех пор, пока полностью не закончатся все запасы самогона.

- Наверное, я смогу подождать, - решил я.

Лерт вновь присосался к бутылке, допил ее до дна, и громко рыгнул.

- А куда идти-то?

- В ущелье Адских Криков.

Охотник поморщился.

- Нехорошее место. И опасное. Тебе с твоими навыками там делать нечего, разве что умирать.

Что-то подобное я и предполагал.

- Потому я и хочу, чтобы вы пошли со мной.

- Тебе стоит подготовиться к походу и улучшить свои боевые навыки. И если ты хочешь, чтобы я довел твою тушку живой, то придется как следует потренироваться. У тебя есть два пути: научиться избегать врагов или стать проворнее в бою.

Вам предложены на выбор навыки "Невидимость" и "Уклонение".

Ох, вот это подарочек. Так сходу и не решу, что лучше выбрать - оба навыка очень полезны. Впрочем, если мыслить логично, невидимость штука полезная, но пригодится далеко не каждому классу. А вот уклонение от ударов нужно всем, ведь в любом бою, будь ты воин, маг, хилер или даже петовод, по шее все равно получишь.

- Хочу научиться "уклонению".

Вы получили навык "Уклонение".

Этот навык позволяет с определенной вероятностью уклоняться от ударов.

Начальное значение - 0,5.

- Приходи после праздника, когда приведешь себя в форму и доведешь навык хотя бы до 10. Кстати, ты маг?

- Ээ... нет вроде.

- Тогда купи себе какое-нибудь оружие что ли. Завтра в честь праздника будет ярмарка, может, там что под себя найдешь.

Ага, что бы мне там еще за мои жалкие 100 медных монет найти. Зубочистку, разве что.

- Может, заодно вы подскажете и место, где я мог бы потренировать свои боевые навыки? Только на ком-нибудь поменьше, чем стальные дикобразы.

- Конечно, иди в наш лес, - ответил охотник, и вновь захлопнул передо мной дверь.

Точное направление.

- Если не углубляться, то крупнее белки никого и не встретишь, - донесся приглушенный голос Лерта.

Ну, ладно, и это неплохо. А цеппелин за несколько дней никуда не денется. Я надеюсь. Хотя Арктания же обещает "мир полный неожиданностей"... и они явно могут быть не только приятными. Чего стоят одни только болевые ощущения, ставшие настоящим сюрпризом. Все-таки для десяти процентов это было слишком больно и, если честно, после этого мне немного стремновато идти в лес оттачивать боевые навыки. Я же не мазохист какой-нибудь, блин!

Не придумав ничего лучше, я решил просто пройтись по деревне и посмотреть на остальных жителей. Может, получится познакомиться с кем-нибудь еще, получить новые задания или выторговать какое-никакое оружие.

- Добрый день! - крикнул я женщине, работающей на огороде недалеко от дома охотника.

Женщина оторвалась от грядки и помахала мне рукой в ответ.

- Может, вам помощь какая нужна? - спросил я.

Из дома выглянул здоровенный мужик, не уступающий шириной плеч и местному кузнецу.

- Иди куда шел. Ходят тут всякие, к замужним женщинам пристают.

Вы оштрафованы: -20 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение - дружелюбие, до восхищения 870).

- Оу, - смутился я. - Извините, я не хотел ничего такого.

Мужик погрозил мне пудовым кулаком и скрылся из виду, а его жена виновато пожала плечами и вернулась к работе.

Мда, а я ведь чувствовал, что здесь все не так, как в обычных игрушках. Оказывается, хоть за спрос денег и не берут, но вот репутацию могут ухудшить запросто.

Решив больше не рисковать, я заглянул к старосте, надеясь получить какой-нибудь квест от него, но не застал старика дома. Его жена скормила мне вкусный пирожок, но с заданиями никак не помогла. Кузнец тоже был слишком занят работой, а в ответ на мой вопрос о том, чтобы одолжить какой-нибудь завалящий меч рассмеялся мне в лицо. Слишком дорого здесь, на границе, ценилось качественное железо, а некачественное и взять было неоткуда - горы в этой местности отсутствовали как класс. Разумеется, было еще ущелье Адских Криков, но идти до него было достаточно далеко и слишком опасно.

Если честно, мне просто не хотелось отправляться в лес, чтобы прокачивать боевые навыки, и поэтому я старательно оттягивал этот момент. Считайте меня неженкой, но получать урон реально больно!

В итоге я решил сейчас заняться крафтингом, а лес оставить на вечер. Сделал целых два змеевика для самогонного аппарата с качеством, не превышающим единичку. Зато профа прокачалась аж до 2 единиц, да и опыт за крафт по копеечке, да начислялся. Правда, для этого пришлось вложить одну единичку в мудрость и увеличить количество маны до 20, но я логично решил, что она все равно еще потребуется для профы, а значит, это точно не выкидывание ценных очков характеристик на ветер. А потом пришло время покинуть виртуальный мир, чтобы заняться собственной прокачкой уже в реальности.

Глава 5

С тех пор как я перешел на удаленную работу, общение с людьми целиком перешло из реального мира в Интернет. Нет, разумеется, я и раньше постоянно зависал в сети, но до выхода указа президента о переходе работников ряда специальностей на "удаленку" (вы будете смеяться, но это позиционировалось как один из методов борьбы со столичными пробками), мне приходилось хотя бы в офис ездить несколько раз в неделю. А теперь даже эта необходимость отпала. Так что, если не считать периодические встречи с родителями и короткие обмены фразами с соседями и продавцами в магазинах, я вел совершенно отшельническую жизнь. Наверное, я совсем замкнулся бы в себе и сошел с ума, если бы бывший одноклассник не затащил меня в фитнесс-клуб рядом с домом. Сам он ходить туда перестал, а вот меня спорт как-то увлек, и вот уже несколько лет я стабильно занимаюсь три раза в неделю. Тренажерный зал - это целая социальная система, четко разделенная на нубов и "старичков". Нубы приходят и уходят, а вот все "старички" знают друг друга в лицо, здороваются, следят за успехами и делятся методиками тренировок. В общем, эдакий клуб по интересам, где народ общается в перерывах между упражнениями.

Там я и познакомился с Артемом. Он, так же как и я, работал программистом, так что общие темы нашлись сами собой. А еще он был одним из первых пользователей Арктании, участником официального бетатеста и членом одного из крупнейших кланов игры.

- Кстати, теперь я тоже играю в Арктанию, - поделился я с ним в перерыве между повторами.

Артем выглядел поздоровее меня, что было не так уж и сложно в связи с моей врожденной худобой. Когда я становился лишь чуть жилистей, он рос словно на дрожжах. Невысокий, но массивный брюнет. Пожалуй, его даже можно было бы назвать качком, если бы не излишняя тяга к сладкому, превращавшая мышцы в объемные, но совершенно не рельефные горы мяса.

- Наконец-то! - обрадовался он. - Какой у тебя дпс? Достигнешь пятидесятого уровня, приходи к нам в клан. Мы уже в первой десятке. На девятом месте, правда, но скоро к нам присоединится паладин сотого уровня, а наш ремесленник

наконец-то перейдет на мифрил, и мы займем место повыше.

- Один, - честно ответил я.

- Что один? - переспросил он.

- Дпс у меня равен единице, - со смехом пояснил я. - Я еще в яслях.

Артем озадаченно почесал затылок.

- Ну да, логично, ты же недавно играешь. А какая у тебя предыстория? Где появился?

- В какой-то отдаленной деревушке на границе Империи. Других игроков кроме меня нет, и, по словам старосты, ближайший цеппелин прилетит только через три недели.

- Фига ты попал.

- Угу, - вздохнул я. - Я-то думал, что в яслях держат уровня до пятого-десятого, а не конкретный срок, да еще такой долгий.

Артем глотнул воды и шумно выдохнул.

- Это нормально для Арктании. Посчитай сам: в игре сейчас около трех миллионов игроков, и за людей играет примерно треть. Всего на данный момент в пуле порядка ста тысяч различных предысторий, никто точно не знает сколько. Многие из них ведут в общие локации, но бывают и исключения, такие, как эта твоя деревня.

Ну, это я и так узнал на форумах.

- Значит, мне там куковать почти месяц? - уточнил я. - А то я видел в сети, народ-то ругается на такие жесткие ограничения, но сделать ничего не может.

- Не факт, - покачал головой Артем. - Если выполнишь сценарный квест, то сможешь покинуть деревню раньше. Но, скорее всего, это займет примерно столько же времени. Зато получишь какую-нибудь клевую шмотку, может даже легендарную. Ты уже решил, каким классом будешь?

- Если честно, то нет, - признался я. - Потому и дпс такой, еще не распределил характеристики.

- И правильно, - важно кивнул Артем. - Я бы посоветовал сначала закончить все квесты в яслях и посмотреть, что дадут, какой шмот, какие навыки получишь. И уже от этого отталкиваться. Каждое умение и навык должно быть в деле, друг мой.

Что ж, ничего нового он мне не сказал, но стало как-то спокойнее. Во всяком случае, теперь я точно знаю, что иду по верному пути. А то я уж подумал, что мое затруднение в выборе класса - это идиотизм.

- Не так-то просто выполнить эти их квесты, - вздохнул я. - И где старые добрые "принеси три шкурки крысок" или "вскопай мне огород"? Беру один квест, а чтобы его сдать приходится еще

три выполнить.

- Это ж не обычная игра, - хмыкнул Артем. - Ты в курсе, что сервера Арктании едва ли не самые мощные в мире? Даже НАСО со своими суперкомпьютерами в сравнении с ними просто калькуляторы. Я играл в других виртуальных мирах, но таких хитрых и пронырливых и реалистичных неписей не встречал больше нигде. И, кстати, нужно как следует постараться, чтобы найти в ней два абсолютно одинаковых квеста, поэтому полагаться на гайды не приходится.

- Ничего себе, - удивился я.

- Нет, есть, конечно, ежедневные квесты в городах, которые совершенно не меняются. В стиле "принеси-подай" или "найди сбежавшего котенка", но там и описания не нужны - все и так предельно просто.

Артем посмотрел на часы.

- Так, ты как хочешь, а я уже все. У нас сегодня данж по плану в десять. Ты если будут вопросы, пиши в скайп, помогу, чем смогу. Я бы и шмотом лоулевельным помог, но до тебя никак не добраться. Зато как выберешься из своего временного заключения, приезжай в Катар, это вторая неофициальная столица Золотой Империи, что-то вроде нашего Питера. Там нашему клану принадлежит небольшой трактир с романтичным названием "У доброго вампира", я там часто бываю.

Ну и название. Если это и можно назвать чувством юмора, то с большой натяжкой.

- Боюсь, до города я доберусь еще не скоро... - протянул я.

- Чем дольше путь, тем больше плюшек наберешь, - уже на ходу сказал Артем. - Поверь мне.

Ах да, я ведь еще хотел спросить о боли в игре!

- Слушай, еще один вопрос, - остановил я друга. - У тебя боль какая в капсуле настроена?

- Двадцать процентов, - пожал плечами Артем. - Было десять, но я недостаточно хорошо ощущал критическую потерю маны во время боя, поэтому пришлось увеличить. Но вообще большинство игроков оставляет десятку, а уж до полтинника поднимать - идиотов нет. Я как-то попробовал, было о-очень больно.

- А двадцатка, значит, нормально? - осторожно уточнил я.

- Удар мечом не больнее пинка под зад, - хмыкнул Артем. - Сильного, но всего лишь пинка.

Что-то не сходится с моими ощущениями. Совсем не сходится.

- Ладно, я побежал, опаздываю уже.

Мой друг ушел, а я еще немного забил бицепс и тоже поспешил домой. Захотелось посмотреть, что за клан у Артема.

Название он не сказал, но девятое место в рейтинге - это вполне однозначная идентификация. Я всегда знал, что он играет в Арктанию, но до того как сам воспользовался виртуальной капсулой воспринимал его рассказы несколько иначе. Да и слушал вполуха, когда он хвастался очередными успехами в прокачке своего танка. Кстати, как выяснилось, клан Артема назывался "Стальные крысы". Дань классику фантастики, я полагаю. Всего в нем состояло порядка трехсот человек, максимальный уровень - сто двенадцатый, остальные между пятидесятым и сотым. При максимальном уровне игрока на сегодняшний день в Арктании сто двадцатом это смотрелось довольно внушительно. Особенно для моего "гигантского" второго уровня.

Я уже собирался возвращаться в Арктанию, когда в скайп постучался Артем.

- Слушай, я тут поговорил с ребятами. В общем, такие "ясли", как достались тебе, действительно не редкость. Имей в виду, что все основные персонажи могут чему-то тебя научить, а некоторые и дать уникальное задание на получение соответствующего класса. Так что не щелкай клювом, а как следует поболтай с каждым из них и узнай, какие навыки и профессии у них есть. Сам понимаешь, чем раньше ты определишься с классом, тем быстрее начнешь его прокачивать.

- Пока я встретился только с кузнецом, знахаркой и охотником. По логике, какие у них могут быть классы? Танк и лучник? Что-то меня это не прельщает - банальщина.

- Ты это зря. Начав как лучник, ты можешь со временем перейти к использованию огнестрельного оружия, стать егерем или снайпером. Денег винтовки и патроны, конечно, стоят немеряно, но этих ребят боятся даже сильнейшие маги Арктании.

- А магам-то чего, у них заклинания защиты от физического урона есть.

- Не всегда же они в этой защите ходят. К тому же, мастера делают на заказ пули, пробивающие подобные защиты. Правда, иногда дешевле нанять небольшую армию, чем одну такую пулю купить. В общем, любому классу в Арктании есть куда расти.

- Хмм... идея интересная, ренж атака это хорошо, - признал я, невольно потерев недавно пострадавшую от игл дикобразов задницу. - В крайнем случае, пойду в монки.

- Монки? - не понял Артем.

- Ну, священники. Знахарка по совместительству еще и жрица какой-то богини.

- Ты там поосторожнее со жрицей! - неожиданно резко сказал Артем. - Один раз испортишь отношения с богом, и всю игру

будешь страдать!

- Вау, вау, парень, палехче, не собираюсь я ни с кем отношения портить. Хожу, помогаю всем направо и налево, мне в этой деревеньке к концу срока заключения в "яслях" памятник в полный рост поставят деревянный.

- Тебе же лучше, если так и будет, - хмыкнул Артем.

Да, только вот репутация в деревне никак не поможет мне по прибытию в город. Так что здесь меня могут хоть царем всех царей признать, но в других населенных пунктах даже на порог не пустят.

- Так что там о классах?

- Во-первых, классы могут видоизменяться, даже у обычного воина есть десяток различных вариаций развития. А во-вторых, все самые интересные классы станут доступны после пятидесятого уровня. Не зря же каждый персонаж может выбрать сразу два класса. Лучше, конечно, если они дополняют друг друга, но это не обязательно.

- Слушай, а как с тобой в игре связаться, если что? - опомнился я. - Что-то чата я там не нашел.

- Ну, это логично, - хмыкнул Артем. - Связь на расстоянии между игроками по сценарию обеспечивается планшетами, которые еще надо купить. Стоят они около двух золотых, и раз в месяц их еще и заряжать за бабки нужно. Не дешевое удовольствие.

- Ух, блин, - огорчился я. - Где это видано - "личка" за деньги, да еще за такие.

Два золотых, это ж караул какой-то. Я за два дня в игре ни медной копейки не заработал.

- Ладно, я пошел дальше играть, у нас перерыв небольшой был. Ты, если возникнут вопросы, пиши сюда, помогу, чем смогу.

Артем вернулся в свой данж, а я полез в капсулу, чтобы вновь оказаться в тихой-мирной деревеньке на границе.

В Арктании вечерело так же, как и в реальном мире. Полумрак не самый лучший напарник в походе по лесам в поисках экспы, но откладывать это дело больше не имело смысла. Все мое нежелание испытывать болевые ощущения разбилось об Артемовское "играю на двадцати процентах". Если уж он двадцать спокойно выдерживает, то я со своими десятью веду себя как какая-то неженка. Нет уж, буду терпеть! Вот только надо хоть какое-то оружие найти, а то с моим уроном только на комаров охотиться, причем даже если я вложу в силу все свободные очки характеристик, то получу максимум три единицы. Маловато!

Оставив в доме свою ценнейшую находку - эпический алхимический реагент, чтобы случайно не потерять его где-

нибудь в лесу, я отправился на первую в своей жизни охоту. Уже выходя из деревни, я присмотрелся к забору и углядел едва держащуюся жердь, весьма удачной длины и диаметра. Практически идеальный шест.

"Пойдет!" - обрадовался я, и выдрал из хлипкого частокола свое новое оружие.

Найден предмет: Простая жердь.

Тип: обычный.

Урон: 1-5, колющий или дробящий.

Качество: 5

Прочность 20/20

Ну вот, с таким дрыном можно уже на что-то рассчитывать. К тому же длина позволяет бить тварей еще на подходе к моей ценной и чувствительной тушке.

Лес. Красивый. Не "Аватар", конечно, но где-то рядом. Особенно порадовал слабо светящийся мох, значительно улучшивший видимость. Игры играми, но темный лес даже в виртуальном мире удовольствие малоприятное.

Первым мне на глаза попался тушканчик. Зубастый такой, серый и худющий, высунувшийся из травы буквально в полуметре от меня.

"Зубастый тушкан, 2 уровень".

Здоровье 20/20.

"Ну, с палкой может и отмахаюсь", - решил я.

Тушкан нападать не стремился, поэтому я воспользовался преимуществом и нанес удар первым, ткнув концом палки ему в мордочку.

Вы нанесли урон: 5 ед.

Неплохое начало.

А затем, вопреки моим представлениям об игровой механике, эта тварь прыгнула на меня и вцепилась зубами в руку. И боль была адская!

Вам нанесен урон: 4 ед.

Я взмахнул рукой, скинув с нее тварь, и ударил палкой сразу, как только она коснулась земли. А потом еще, и еще раз.

Вы убили "Зубастого тушкана".

Получено: 20 очков опыта (учетом модификаторов 22 очка), шкура тушкана.

Не так уж и сильно он сопротивлялся. Больно, конечно, но пережить можно, другие же как-то терпят. Вот только потерянное здоровье восстанавливается не быстрее маны, а лечебные эликсиры наверняка удовольствие не дешевое и явно мне пока не

доступное.

"Хорошо, что разрабы не увлеклись реалистичностью, и мне не пришлось заниматься свежеванием, - думал я, прислонившись к дереву спиной и осматриваясь по сторонам. Ноги слегка подрагивали от адреналина, словно я только что дрался не с виртуальным, а с вполне реальным монстром. - Представляю, какие ощущения у игроков в рейдах во время битв с эпическими монстрами. На подобное действительно можно подсесть как на наркотик".

Когда-то, когда Артем только начинал играть в Арктанию, он мне все уши прожужжал о реалистичной боевой системе игры. Я тогда слушал в пол уха, но все же запомнил, что опыт в боевых искусствах и фехтовании в игре стоили многого. Все-таки меч в умелых руках куда более опасная штука, чем в лапках восемнадцатилетнего очкастого оглоеда. Правда, не стоило забывать и о характеристиках персонажей, а также умениях, от которых зависели скорость и сила ударов. Разница в десяток уровней давала практически неоспоримое преимущество, которое не мог бы перебороть даже мастер спорта по фехтованию, это же все-таки игра, а не реальная жизнь. Да и шмот всегда решает.

"Ладно, я, конечно, не супер воин, но руки растут откуда надо. Справлюсь", - решил я.

Следующего тушканчика убить оказалось легче. Теперь я знал, что он может прыгнуть, и в нужный момент подставил палку. Правда, он все равно умудрился извернуться и поцарапать меня когтями, но это было уже не так больно. Зато один раз сработал навык уклонения, мгновенно подняв значение с 0,5 до 1. Подозреваю, что такое быстрое увеличение возможно лишь на самых ранних уровнях, а потом за каждую единицу придется землю зумами грызть. А еще я наконец-то взял третий уровень, получил заслуженные +5 к здоровью, потратил одно драгоценное очко характеристик на выносливость и почувствовал себя настоящим танком аж с 50 единицами хп.

За последующие два часа я смог найти и убить еще шесть тушканчиков, получить умение владения шестовым оружием и достигнуть следующего уровня.

Между прочим, довольно странно, что за все время я не встретил в лесу иных животных кроме тушканов. Никакого разнообразия. Хотя, это существенно облегчало жизнь, но все равно выглядело немного странно. Где медведи, волки, лисы или хотя бы упомянутые охотником белки?

Здоровье просело до жалких 8 единиц, поскольку далеко не все мои удары достигали цели и наносили полноценный урон. Доводить общий счет убийств до девяти я не стал, и уже

собирался возвращаться, когда очередная тварюка нашла меня сама. Только теперь это был не маленький серенький тушкан, а угольно-черный, раза в полтора крупнее обычного.

Я присмотрелся и выпал в осадок:

"Мощный зубастый тушкан, 5 уровень"

Здоровье 50/50.

Ох, твою ж... бежать надо отсюда! Хватит на сегодня охоты!

Я припустил так, что даже охотник Лерт наверняка отстал бы метров через двадцать. Где-то на полпути к деревне меня догнало сообщение о том, что умение бега повысилось до 2.

Возвратившись домой, я с удивлением обнаружил на столе горшочек с тушеным мясом и тарелку с пирожками. Похоже, жена старосты всерьез озаботилась питанием "бедного сиротки". А я только и рад - едва в игре ускоряла процесс восстановления здоровья в разы!

Уплетая за обе щеки мясо с картошкой, я изучал свои характеристики в окончании второго игрового дня:

Имя: Фальк.
Уровень: 3.
Опыт: 180/500 (до следующего уровня - 320).
Фракция: не выбрано.
Раса: человек.
Класс: не выбрано.
Профессия(1/2):
стеклодув - ученик (2,0).
Расовые особенности:опыт + 5%.
Классовые особенности: отсутствуют (класс героя не выбран).
Характеристики (основные):
сила - 1,25;
ловкость - 1,0;
интеллект - 1,1;
мудрость - 2,0;
выносливость - 4,0.
Свободных очков для распределения - 11.

Характеристики (вторичные):
физический урон - 1;
полный урон - 2-6 (колющий или дробящий);
мана - 20;
восстановление единицы маны - 55 мин;
здоровье (жизнь) - 50;
восстановление единицы здоровья (жизнь) - 15 мин;
броня - 3;
Навыки (1/8):
уклонение - 1,5.
Умения:
бег - 2,0;
плавание - 0,5;
общение - 1,0;
скрытность - 0,5;
восприятие - 0,5;
идентификация предметов - 0,5;
владение шестовым оружием - 1.

Начало неплохое, и профа уже есть интересная, хоть и малоизученная, и навык полезный. Основные характеристики тоже потихоньку растут даже без вложения в них очков характеристик. Жаль только денег ни копейки не заработал до сих пор. Ну да ладно, посмотрим, что будет завтра на празднике, может, смогу разжиться каким-нибудь шмотом за выполнение квестов. Прямо с утра, как проснусь, так сразу и пойду на праздник, чтобы ничего не пропустить...

Глава 6

Моим наполеоновским планам не суждено было исполниться. С утра позвонили родители и напомнили о том, что я уже месяц не был у них в гостях. Пришлось взять тортик, любимый коньяк отца и съездить на чаепитие, как обычно затянувшееся до вечера. Там и компьютер надо было настроить и обсудить мою личную жизнь, а точнее, ее полное отсутствие. В итоге я возвращался домой только под вечер. Начало осени выдалась довольно теплым, и поэтому, когда под вечер вдруг хлынул дождь, я оказался совершенно к этому не готов. Родители жили на другом конце Москвы, поэтому вошел в метро я еще при солнечной погоде, а вышел уже под проливным дождем. Ожидать его окончания в переходе мне показалось глупым, поэтому я поглубже запрятал телефон и начал перемещаться короткими перебежками от подъезда к подъезду.

Где-то на полпути к дому я остановился под очередным козырьком, с удивлением заметив, что рядом с моим жилищем наконец-то решили открыть кафе. Спальный район из пятиэтажек явно не привлекал сетевые ресторанчики, поэтому любое место, в котором можно спокойно выпить кофе и съесть что-нибудь вкуснее хот-дога, было приравнено к манне небесной. Последние дни я питался только в виртуальном мире, что вообще-то не рекомендовалось делать, но после деревенских разносолов обычные полуфабрикаты просто в горло не лезли, а с готовкой я никогда особенно не дружил.

Дождь разошелся не на шутку, превратившись в сплошную стену воды. Гром и молнии добавляли спецэффектов и пессимизма. Стоять промокшим насквозь под небольшим козырьком - то еще удовольствие, но и бежать дальше не хотелось. Спрятавшийся во внутреннем кармане телефон последней модели должен выдерживать воздействие воды, но вряд ли разработчики предусмотрели настолько сильные влагозащитные свойства.

От нечего делать я смотрел сквозь витрину, пытаясь рассмотреть, насколько уже готова кафешка. Ничего так, уютненько. Я запоздало посмотрел наверх, пытаясь разглядеть название заведения.

"Лодка".

Мда, с воображением у кого-то явные проблемы. Вот вообще название не звучит... Эээ... стоп. Дождь, гром, лодка - где-то я все это уже слышал. Глупость, конечно, но совпадение забавное, ведь именно так звучало предсказание Амины: прятаться от молнии на лодке.

В такой ливень я никуда шагать и не собираюсь. Хотя...

Из-за угла показался автобус, идущий как раз до моего дома. Остановка была всего в двадцати метрах от "Лодки", и упускать такой шанс мне не хотелось.

Я уже собрался бежать к автобусу, но в итоге почему-то остался на месте.

- Ну, глупо же, - пробормотал я себе под нос. - Это долбанное предсказание из компьютерной игры!

Пока я в нерешительности топтался под козырьком, полупустой автобус подъехал к остановке.

"Не успел. Вот я идиот! Из-за такой глупости... - раздраженно думал я. - Кому расскажу - не поверят".

Автобус начал отъезжать от остановки, и тут произошло нечто невероятное. Я словно в замедленной съемке увидел росчерк яркой белой молнии, а затем автобус целиком скрылся во вспышке. Вокруг тут же запищали потревоженные сигнализации машин и раздались крики испуганных людей. Автобус мгновенно загорелся.

- Твою мать! - выругался я, протирая глаза. - Что за бред?!

Первым порывом было бежать к автобусу, но я сдержался, побоявшись еще одного удара молнии. И он действительно последовал, попав в одиноко стоящее дерево. Покидать "лодку" как-то сразу расхотелось.

Я прислонился к стене и медленно съехал по ней вниз, на корточки, и обхватил себя руками. Меня била сильная дрожь и едва ли виной тому был холод. Только что я избежал неминуемой смерти, послушавшись предсказания из компьютерной игры!

Не знаю, сколько я так просидел. Дождь прекратился, приехали скорая и милиция, у остановки собралась целая толпа зевак, и только тогда я рискнул выйти из-под козырька. Никакого желания удовлетворять любопытство не возникло, к тому же, я был на сто процентов уверен, что никто не выжил. Шаровая молния, взрыв и огонь убьют кого угодно.

Дома я долго стоял под горячим душем, пытаясь согреться и прийти в себя. Первое получилось, а вот второе - не очень. Думать о произошедшем совершенно не хотелось, поэтому я просто рухнул на кровать и мгновенно уснул.

***

Утром все произошедшее вчера казалось глупым и неправдоподобным кошмаром. Тем более, я возвращался от родителей слегка навеселе... Но молния все-таки была. Точно была!

Приняв освежающий душ, я приготовил кофе и сел за стационарный компьютер - моя ежедневная привычка, превратившаяся в лелеемую традицию. Найти в новостях упоминание об ударившей в автобус молнии оказалось не сложно, ведь такие вещи происходят далеко не каждый день. Жертвы... были. Сухие цифры не вызвали в душе никакого отклика, только запоздалый страх и легкое удивление, что это действительно произошло по-настоящему.

- Молния и лодка... - тупо повторял я, глядя на фото горящего автобусе. - Лодка и молния...

Ну, бред же! Виртуальный бог предсказывает события реального мира. Расскажи кому - в психушку отправят. Да я бы и сам добровольно пошел, если честно, с такими мыслями.

Не знаю, сколько я сидел и тупил в монитор, но в итоге, почти как в поговорке - все пути вели в Арктанию. С одной стороны, только там я мог отвлечься от произошедшего вчера ужаса, а с другой... была ма-аленькая вероятность того, что молния действительно связана с предсказанием виртуальной богини.

Капсула. Полет. И я снова в Келевре.

Выйдя из дома, я на мгновение зажмурился от яркого дневного солнца. Погода радовала неимоверно, особенно на фоне московских ливней с грозами. Праздник урожая я благополучно пропустил, но погуляли местные явно знатно, раз уж улицы и огороды были пусты, несмотря на середину дня. Спали все. Рядом с деревней раскинулся небольшой палаточный городок, в котором, очевидно, и разместились гости из других деревень. Там же наверняка раскинулся и стихийный рынок, причем вряд ли всего один день, так что шанс немного прибарахлиться у меня еще оставался. Но обо всем этом я думал постольку поскольку, в большей степени волнуясь в связи с предстоящей встречей с Аминой. Нужно было как-то сформулировать вопросы, чтобы узнать хоть что-то о предсказании...

Постучав в дверь дома знахарки, я простоял в ожидании добрых минут пять, но мне так никто и не открыл. Загуляла, что ли?

- Хмм... и что теперь делать? - озадаченно произнес я вслух.

Вдруг небо одномоментно потемнело и подул сильнейший ветер. Тучи появились буквально из ниоткуда и гром вдарил так, что я аж подпрыгнул от неожиданности. А затем в землю прямо передо мной ударила ветвистая молния, подняв тучу пыли. Ветер почти мгновенно разогнал ее, открыв моему взгляду прожженную в земле надпись - "Катар". И следом за ней прилетело системное сообщение:

Выполнено скрытое задание.

Получено: +100 к репутации у богини Элении (текущее отношение - нейтральное, до дружелюбия 900), + 1000 опыта (с учетом модификаторов 1100 очков).

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа - 4.

Здоровье: + 5 (всего 55).

Опыт - 780/1000 (до следующего уровня 220).

Внимание! Не распределено 16 очков характеристик.

Получено скрытое божественное задание.

Награда: неизвестно.

Ох, ничего себе! Что это за скрытые задания такие, без названия даже?! И что же я такого выполнил, чтобы получить столько опыта? Или... да ну нет, что за бред... то предсказание? И как же виртуальный бог смог заглянуть в наш реальный мир и подтвердить выполнение квеста? Хотя, если у ИскИна есть доступ к новостным порталам и джипиэс спутникам, то все может быть. Матрица какая-то получается, правда, но я никогда ничего против этого фильма не имел. В любом случае, виртуальный вектор мне дан, куда двигаться я знаю. Почему бы и нет?

Кстати, при ближайшем рассмотрении земля оказалась не просто прожжена, а буквально превращена в нечто вроде дымчатого стекла. У меня тут же возникло желание выковырять хоть кусочек, чтобы показать Корну, но надпись выглядела слишком цельной, да и неизвестно, насколько глубоко пропеклась земля. Нет, хомяк не сдался, просто решил отложить изучение странной субстанции, оставив работу мышцами кое-кому поздоровее, например, все тому же кузнецу. За ним-то я и отправился.

Каково же было мое удивление, когда приближаясь к дому Корна, я увидел выходящую из-под кожаного навеса знахарку. Амина воровато оглядывалась по сторонам и на ходу поправляла одежду и прическу.

"Оп-па, - удивился я. - Похоже, праздник удался. Особенно для некоторых".

- Доброе утро, - крикнул я, помахав ей рукой.

Увидев меня, женщина сильно смутилась, но быстро взяла себя в руки и улыбнулась.

- О, Фальк, где же ты был вчера весь день? Такой праздник пропустил.

- Спал, - коротко ответил я, логично предположив, что непись должна с легкостью принять подобное объяснение моего отсутствия в игре.

В некоторых виртуальных вселенных игроков просто называли какими-нибудь детьми богов, или живущими в двух мирах, но Арктания шла по пути максимальной реалистичности, предоставляя игрокам самостоятельно объяснять свои исчезновения. Ну, а живучесть персонажей и их появление в зонах респа после смерти объяснялось действием знаков возрождения, очень гармонично вписанных в механику игры. На фоне подобной "политики партии" несколько странно смотрелось обращение богини Элении, назвавшей меня "живущим в двух мирах", но она и так знала необычно много. Просто еще одна маленькая монетка в огромную копилку божественных странностей.

- Праздник закончился, но рынок еще останется здесь на пару дней, так что у тебя будет возможность купить все необходимое, - подтвердила мои подозрения Амина. - Кстати, советую заглянуть в лавку к моему знакомому, его зовут Илай. Если хочешь что-нибудь продать или купить, то только он даст тебе честную цену. А если скажешь, что пришел от меня, то он еще и скидку сделает неплохую.

Кстати, я бы действительно продал нажитые ратным трудом восемь тушек лесных тушканчиков. Может, хоть что-нибудь за них получится выручить, а то за два дня в игре я ни копейки не поднял.

- Хех, скидка должна быть очень неплохой, чтобы я смог хоть что-то купить, - хмыкнул я. - Но спасибо за совет. На самом деле я искал вас, хотел поговорить по поводу предсказания...

- Я уже говорила, что оно предназначалось только для твоих ушей.

- Да, я помню. Но не могли бы вы связаться с богиней еще раз? Или хотя бы посоветовать мне, как добиться ее благосклонности?

Амина нахмурилась.

- Я всего лишь простая жрица и не могу делать предсказания, когда мне заблагорассудится. Тогда я чувствовала, что Элениа хочет поговорить с тобой, сейчас у нее нет такого желания. А для того, чтобы привлечь внимание богини необходимо приносить дары в храм.

- И какие же дары принимает богиня судьбы?

- Ну, уж явно не деньги или фрукты, - погрозила мне пальцем знахарка. - Элениа принимает в дар только судьбы людей.

Тут я слегка растерялся.

- Эээ... это как?

- Ты должен влиять на жизни людей и приносить в дар богине предметы, несущие отпечаток их измененных судеб.

- Измененных в лучшую или в худшую сторону? - уточнил я.

- Элления светлая богиня, так что мог бы и не спрашивать.

Так, так, будем мыслить логично. Если бы меня интересовал бог войны, то он требовал бы от меня какие-нибудь сувениры с убитых врагов, не зря же орки коллекционируют уши убитых героев. А здесь все получается гораздо проще, чем звучит - я должен лишь выполнять задания, влияющие на судьбы персонажей. Починка самогонного аппарата к таким квестам явно не относится, но, по сути, чтобы улучшить репутацию у Элении, нужно лишь подбирать специфические квесты и собирать сувениры. Да легко!

- А главный храм богини в Катаре? - предположил я.

- Точно, - подтвердила Амина. - А ты откуда знаешь?

- Догадался...

Точнее, мне тонко намекнули.

- За хорошие подношения богиня может одаривать предсказаниями и заданиями, и только от тебя зависит, насколько важными и полезными они окажутся.

Супер. Вот бы еще узнать, будут эти предсказания и задания относиться к реальному миру или виртуальному?

- Ладно, мне пора идти спа... - Знахарка запнулась. - Дела делать. С этим праздником всегда так суетно.

- Понимаю, - серьезно кивнул я, стараясь сдержать улыбку. - Я тоже пойду, мне нужно кое-что обсудить с Корном.

Проводив знахарку взглядом, я запоздало подумал о том, что ее может слегка удивить появление надписи на земле возле дома. Хотя, по большому счету, это не мои проблемы, ее ж богиня это светопреставление устроила.

В дверь дома кузнеца мне пришлось стучать минут пять. В итоге Корн появился голым по пояс и с огромной кружкой чего-то темного и пенного, то ли пива, то ли кваса.

- О, привет, Фальк. Ты напрасно пропустил праздник, было весело.

Даже не сомневаюсь. Однако, у знахарки губа не дура - выглядит кузнец как Арнольд в свои лучшие годы. Сразу захотелось кинуть все полученные очки характеристик в силу, чтобы хоть немного улучшить свой внешний вид, а то хожу дрищ дрищом, точно как в жизни. Смысл играть, оставаясь таким же, как и реальности?

- Так получилось, - отмахнулся я. - Я тут пообщался с одним богом и получил халявную залежь стекла. Ты не мог бы посмотреть, сгодится ли оно на что-нибудь?

- Ого, - заинтересовался кузнец. - И где же эта залежь? Кстати, впервые слышу, чтобы стекло вообще где-то залегало.

- Залегает, и еще как, - заверил я. - Здесь недалеко, на

соседней улице.

Корн прихватил рубашку и последовал за мной к месту удара молнии. Увидев надпись, он на какое-то мгновение застыл, а затем бросился на землю, и начал судорожно ощупывать стекло.

"Эк его пробрало, - удивленно подумал я. - Наверное, это все-таки ценная штука".

- Помнишь, я говорил об особом стекле, из которого можно делать оружие? - возбужденно спросил кузнец.

- Конечно! - радостно ответил я.

- Так вот это его полная противоположность, - не менее радостно ответил Корн. - Фульгурит - небесное стекло, очень хрупкий и легкий материал.

Блин. Обломщик.

- Чего ж тогда радоваться? - буркнул я. - Бесполезная стекляшка.

- Наоборот! Очевидно, в этом месте через землю прошла божественная энергия, превратив ее в невероятно ценное стекло. Пусть и с ужасным количеством примесей из земли, представляет собой отличный материал для божественных артефактов: алтарей, святых чаш и амулетов.

- Насколько ценное? - приободрился я.

Кажется, еще не все потеряно!

- Ну, не так чтобы очень, - неожиданно пошел на попятную кузнец. - Его еще нужно очистить от примесей, что может уменьшить объемы продукта в несколько раз. Кому нужны мутные артефакты?

- Так сколько на этом можно заработать? - уперся я.

- Золотой за каждую заготовку, - после небольшой паузы ответил он. - Думаю, я смогу выплавить не меньше пяти штук. Вот только продать их на нашем рынке ты не сможешь - специалистов, скупающих подобные материалы здесь нет, а местные купят их лишь за бесценок.

- Все равно здорово! Подожду и продам, когда это будет выгодно!

Как, оказывается, выгодно получать сообщения от богов! Жаль, что Элениа не набила на земле что-то вроде мутного, но очень длинного стишка, как это любят делать всякие "предсказамусы". Я бы так на полное обновление гардероба накопил.

- Может, сходим за лопатами? - предложил я, довольно потирая руки.

- Зачем? - удивился кузнец.

Он ухватился за вершину буквы "Т", хекнул, и вытянул из земли всю надпись. Силушкой Корн был явно не обделен, в

отличие от меня. Тренироваться в виртуальном мире, что ли, начать. Я помню, что механика игры предполагает постепенное увеличение основных характеристик за счет физических упражнений, но моя нелюбовь к гайдам оставила меня без конкретных примеров подобной прокачки. То есть, сколько раз нужно подтянуться на каком-нибудь сучке, чтобы получить заветный "+1" к силе я вообще без понятия.

- Когда заготовки будут готовы? - спросил я, с завистью глядя на то, как легко кузнец несет здоровенную фульгуритовую надпись.

- Заходи через пару часов.

Странно, но он ничего не сказал об оплате своей работы. Хотя, не так давно он обещал мне бесплатно перерабатывать песок в заготовки, может, и это подпадает под данную услугу?

Кузнец ушел, а я отправился в палаточный городок, именуемый рынком. Полюбоваться на оружие, артефакты, может быть, получить какой-нибудь квестик. Я уже представлял себе начищенные до блеска латы, мечи, огромные в человеческий рост луки - все то, что видел лишь по телевизору, да в играх предыдущего поколения. Ну, какой мужчина не любит оружие? Не все же время мне с выдранной из забора палкой ходить, хочется получить что-то посущественней. Согласен на простенький, но добротный меч!

И вновь звуки и запахи рынка появились лишь после того, как я пересек невидимую черту локации. Он оказался значительно меньше, чем я рассчитывал: большинство палаток просто использовались под жилье, и лишь рядом с некоторыми стояли деревянные столики и стойки с товарами.

- Пирожки горячие!

- Овцы!

- Куры, лучшие во всей Империи!

- Семена! Помидоры, картофель, капуста, морковь!

Вот только эти товары оказались слегка иного толка, нежели я рассчитывал. Да и действительно, какое нафиг оружие на деревенской ярмарке? Кому оно тут вообще нужно кроме меня? Вот молотки, грабли и лопаты наверняка популярностью пользуются. А еще всевозможные саженцы, специи, скот, да что угодно, но только не колюще-режущие и магические инструменты убийства. Эликсиров здоровья и прочих продуктов зельеварения я тоже нигде не нашел.

Одет я был так же, как и остальные посетители ярмарки, наверное, поэтому на меня никто и не обращал особого внимания. А может быть, неплатежеспособность была написана на мне большими, видимыми всем торговцам буквами. Причем в

самом прямом смысле, ведь система вполне могла предоставлять неписям эту информацию. Нет, в уме я уже держал гипотетические пять золотых, которые можно выручить за заготовки из чудесного стекла, но то лишь гипотетические деньги, которые я в деревне получить не смогу.

Тем не менее, обойдя весь рынок, я все-таки нашел одну лавку, торгующую оружием. Правда, ржавые железяки, стоящие на стойке рядом с потертым шатром, едва ли были достойны подобного названия. Деревяшки с вбитыми в них гвоздями, кривые колья, молоты и даже несколько древних мечей. Едва взглянув на весь этот скраб, я получил исчерпывающую информацию обо всех характеристиках предметов, и это повергло меня в еще большее уныние. Все оружие было не намного лучше лежащей в моем инвентаре палки, а цены просто ужасали. От пары сотен медных монет и выше!

Потоптавшись рядом с палаткой под подозрительным взглядом бородатого мужика-торговца, я отправился на поиски знакомого Амины. Несмотря на положительную репутацию в деревне, посетители рынка и торговцы не горели желанием завести со мной разговор и уж тем более указать дорогу к нужному мне человеку. Все старательно делали вид, будто вообще не понимают, о ком идет речь. И только найдя, наконец, этого самого Илая, я понял, что дело было вовсе не во мне. Дружок знахарки оказался самым настоящим орком! Таким зеленым, мускулистым (и снова мне захотелось кинуть все очки характеристик в силу), зубастым и реально пугающим. Макушку его украшала длиннющая черная коса, а из одежды на орке были лишь штаны да кожаная жилетка.

- Здравствуйте, - вежливо поздоровался я, стараясь не пялиться на него во все глаза.

Все-таки первое существо другой расы, встреченное мной на просторах Арктании. Черт, это реально круто!

- Хой! - рыкнул в ответ орк. - Ты ко мне?

- Ага, - подтвердил я. - Вы Илай?

- Ирг Ла Йопп. - Орк ухмыльнулся, продемонстрировав клыки во всю длину. - Но люди чаще называют меня просто Илай.

"Как он ест-то вообще с такими зубищами?! - подумал я, зачаровано уставившись на длиннющие бивни. - Я на рынке видел несколько кинжалов, они и то поменьше были".

- Фальк, - запоздало представился я. - Меня направила к вам Амина, но вас оказалось не так-то просто найти.

- О, милая жрица Элении, - кивнул орк. - А другие торговцы не стремились указать дорогу ко мне потому, что мои торговые принципы несколько отличаются от человеческих. Точнее, не

принципы, а природа - мой род был когда-то проклят богом торговли Гесером. Орки существа беспринципные и, видимо, кто-то из моих дальних предков настолько разозлил Гесера, что он наложил на нас заклинание правды. Никто из моих родственников, и я в том числе, не может врать. Поэтому цены я всегда называю честные и окончательные. С годами проклятие сделало моему роду неожиданно хорошую рекламу, и клиентов всегда хватает, но подобная конкуренция мало кому нравится.

Хах, среди торговцев подобная честность приравнивается к проказе. Да они должны креститься проходя мимо Илая и плевать через оба плеча!

- Это очень хорошо, поскольку у меня не так много денег, - вздохнул я. - А оружие у вас есть?

Странно, но у палатки орка не стояло ни одного стеллажа или столика.

- Увы, я продал все, что привез еще вчера, - развел мощными руками орк. - От покупателей отбоя не было.

Ну, еще бы!

- Возможно, вы тогда хотя бы купите шкурки тушканов? - без особой надежды спросил я. - Я тут набил несколько штук.

- А вот это интересно! - неожиданно обрадовался орк. - Между прочим, тушканы обитают только в этой местности, и их мех ценится весьма не дешево. Вот только местный охотник отказывается гоняться за столь мелкой дичью, считая это ниже своего достоинства. Сколько у тебя тушек?

- Восемь.

- Всего-то? - расстроился орк. - Я бы купил сотню, а восемь - это слишком мало. Даже на жилетку не хватит.

Так, кажется, запахло денежками!

- И за сколько вы бы их взяли? - заинтересованно спросил я.

- Я заплатил бы по десять медных монет за каждую. Конечно, они столько не стоят, но я готов немного переплатить за достаточное их количество, тем более, если тебя прислала милая жрица Амина.

Бинго!

- А долго вы еще здесь планируете оставаться?

- Уезжаем послезавтра вечером, так что у тебя будет целых три дня, включая этот.

Ну, в моем случае не три дня, а два с половиной сеанса игры, но тоже неплохо.

- Вполне достаточно, - самоуверенно сказал я. - Тогда я постараюсь успеть до вашего отъезда.

Орк оценивающе посмотрел на меня.

- А ты мне нравишься, парень. Знаешь что, если успеешь в

срок, то я добавлю к оплате что-нибудь из своей особой коллекции артефактов, тех, что не для продажи.

Вы получили задание "Тушки тушканчиков".

Условия выполнения: принести Илаю 100 тушек тушканчиков.

Ограничение по времени: три дня.

Выполнено: 8/100.

Награда: + 1000 опыта, 1000 медных монет, неизвестный артефакт.

Повезло, так повезло!

- Договорились! - обрадовано сказал я.

"Ну, наконец-то нормальный квест! Все просто и понятно, - подумал и я сам себя одернул. - Вроде недавно хотел от разработчиков оригинальности, а теперь жалуюсь на сложности. Но это действительно не просто - получить квесты, ведь в отличие от игр прошлого поколения, здесь нет четких указателей в виде восклицательного знака над персонажами, и никто не предлагает выбор реплик из заданного шаблона. Все как в жизни: нужно сперва разговорить персонажа, втереться в доверие, узнать о его нуждах, и только потом, может быть, он выдаст задание".

Я еще немного побродил по рынку, наивно надеясь купить какое-нибудь оружие, но в итоге обошелся лишь парой дорогущих пирожков. Конечно, это не элексиры, но по пять единиц здоровья они все-таки восстанавливали, пусть и не мгновенно. Вот только цена в пять монет не просто кусалась, а буквально откусывала куски моего и без того куцего бюджета.

На пути к дому кузница я вдруг опомнился. Е мое! Как я за два дня смогу убить девяносто двух тушканчиков? Никакого

здоровья не хватит, причем в самом прямом смысле. Ну, три десятка за день я, может, и смогу сейчас завалить, с учетом возрастающего штрафного отдыха в зоне респа после смерти. Если найти оружие получше, и накинуть очков характеристик в силу и выносливость, то осилю максимум сорок зверюшек, но уж никак не больше. И я сильно сомневаюсь, что свободные очки характеристик стоит тратить ради исполнения какого-то обычного квеста и жалкой тысячи медных монет. Так что будем рассматривать это лишь как крайнюю меру. Что еще можно сделать? Закупиться на все деньги пирожками? Они восстанавливают слишком мало здоровья, к тому же не мгновенно. Эликсиры жизни могли бы существенно улучшить ситуацию, но вот где их взять-то?

Корн ожидал меня в кузнице под навесом.

- Как успехи? - поинтересовался я.

- Получилось пять заготовок, как я и обещал, - как-то неуверенно ответил кузнец.

- Отлично!

- Слушай, Фальк, - смущенно проговорил здоровяк. - У меня есть к тебе дело.

- Ты хочешь купить заготовки? - предположил я, мысленно уже представляя триумфальное возвращение на рынок с пятью золотыми монетами.

- У меня нет таких денег, - покачал головой Корн. - Видишь ли, я уже давно хочу сделать Амине предложение. Я ждал подходящего момента и искал подарок, который сможет показать ей всю глубину моих чувств. Точнее, я хотел сделать своими руками нечто... удивительное. Произведение искусства. Артефакт.

Что ж, довольно логично подарить жрице богини Элины артефакт, сделанный из стекла, полученного с помощью энергии этой самой богини.

- Разумеется, я постараюсь компенсировать тебе цену всех заготовок.

- Всех? - переспросил я. - А все-то тебе зачем?

- Артефакт, который я хочу создать несколько выше моих возможностей, поэтому вероятность удачного крафта равна приблизительно двадцати процентам. Но даже если он и получится с первого раза, далеко не факт, что он будет обладать нужными характеристиками. Так что мне придется потратить все заготовки, но если артефактов получится несколько, то остальные твои. Ну, и любой предмет на выбор из моей коллекции.

А вот это уже интересно!

- Я согласен! - тут же ответил я.

- Но и это еще не все, для создания артефакта мне

потребуются лепестки определенного цветка. Розы.

- Так в чем проблема? - удивился я. - У вас в садах не растут розы?

- Это ж не королевская оранжерея, а деревенские огороды, - покачал головой кузнец. - Все, что выращивают в Келевре, имеет сугубо утилитарный характер и годится только в пищу. Поэтому мне нужно найти дикую розу.

- Найду, почему бы и нет, - легко согласился я. - Но обещанный артефакт вперед!

У меня такое подозрение, что при желании я мог бы выторговать и несколько артефактов, но совесть не позволила. Огромный кузнец выглядел так беспомощно и наивно когда говорил о знахарке, что я просто не смог воспользоваться ситуацией. Хотя, логика в этом случае явно слегка пасовала, ведь речь шла всего лишь о компьютерном персонаже, но я ничего не мог с собой поделать.

Вы получили задание "Роза для знахарки".

Условия выполнения: найти в лесу дикую розу и принести Корну.

Награда: +500 очков опыта, артефакт (авансом) + 100 к репутации в деревне Келевра.

- Пойдем, - позвал меня в дом Корн. - Но не обольщайся, у меня дома не склад оружия и выбор будет не столь богат.

Что ж, когда кузнец говорил о коллекции артефактов, то я представлял себе нечто большее, нежели кучка рухляди, лежащая на столе. Мог бы хоть по стенам развесить все это дело для приличия.

- Выбирай, - сделал приглашающий жест кузнец.

Легко сказать - выбирай. Так, что у нас тут? Простенький кинжал, арбалет, шлем-горшок, меч, наконечник для копья, латные перчатки и кастет. Не густо. Качество всех предметов в районе 10-15 и только наконечник для копья аж целых 18. Характеристики предметов я почему-то увидеть не мог - моего

умения идентификации явно не хватало.

- Как же я могу выбрать, если не вижу их свойств? - озадаченно спросил я.

- Это не магазин, поэтому ты сможешь увидеть только характеристики выбранного предмета, - пожал плечами Корн.

Почему-то я так и подумал. Что ж, будем мыслить логично: арбалет штука хорошая, но на стрелы у меня денег нет, толку от перчаток без остальной защиты маловато, а шлем такого фасона я не надену никогда в жизни. Остается оружие. Кастет и кинжал слишком коротки, а вот меч будет в самый раз. С другой стороны, наконечник явно лучшего качества и может принести больше пользы, если его закрепить на моем деревянном шесте. Да и длинное оружие позволит мутузить тушканчиков еще до того, как они смогут до меня добраться. Два существенных плюса!

- Я выберу вот это, - сказал я, взяв в руку наконечник.

Получен предмет: Наконечник шаньбяо.

Тип: редкий.

Урон: 5-10, колящий или рубящий.

Качество: 18.

+ 5 к ловкости.

+ 5 к силе.

Прочность 50/50

Круто! Конечно, не легендарка, но редкие предметы тоже штука полезная. В отличие от обычных вещей, они дают неплохие бонусы к характеристикам или навыкам, к тому же всегда обладают повышенной прочностью.

Я тут же достал из инвентаря свое единственное оружие - погрызенный зубастыми тушканчиками шест. Увы, но наконечник неожиданно не подошел. Собственно, в нем даже не оказалось подходящего крепления, только небольшое кольцо.

- Что-то не сходится, - пожаловался я кузнецу. - Ты можешь прикрепить эту штуку к древку?

- Вообще-то это не наконечник копья, - со смешком ответил кузнец. - Он крепится на веревку или цепь.

Ох, черт. Похоже, я слегка лопухнулся.

- А если примотать его веревкой? - озабоченно спросил я.

- Использование редких предметов не по назначению лишает их особых свойств, - окончательно огорчил меня кузнец. - Примотать-то я его могу, но надо ли?

- Но у меня нет ни веревки, ни цепи. К тому же, я понятия не имею, как пользоваться этим видом оружия, - простонал я. - Можно, я выберу что-нибудь другое?

- Ты может не в курсе, но в нашем мире сделки - это святое, за ними внимательно следит бог торговли и равновесия Гесер, и именно поэтому даже последний злодей никогда не станет изменять условия заключенной договоренности, - покачал головой кузнец. - Как бы я не хотел, я не могу взять и отдать тебе что-нибудь просто так. Удача отвернется от меня, как и Гесер, а без его пригляда люди долго не живут.

Ого, какая интересная философия. Похоже, на любой чих у разработчиков был заготовлен ответ, пусть не всегда логичный, но вполне понятный. Сценаристы работали не то чтобы талантливо, но определенно добросовестно.

- И что мне теперь делать с этим... - я не смог сдержать разочарованный вздох. - Оружием. Нацепить на веревочку и махать?

- Зачем на веревочку? Железо, конечно, в наших местах ценится дорого, но не настолько, чтобы я не мог поделиться с тобой одной ржавой цепью.

Добряк, блин. Ржавой цепью он поделится. В общем, так я и стал обладателем довольно специфического оружия. Его урон, бонус к характеристикам и полное отсутствие достойной альтернативы вынудили меня заняться изучением возможностей этого "шаньбяо". Разумеется, сначала мне пришлось ждать, пока кузнец прицепит наконечник к цепи (впрочем, я провел время с

пользой, прокачав немного свою профессию), а затем долго выслушивать подробные описания необходимого ему цветка. Увы, точного места произрастания диких роз он не знал, и указать на карте не мог. Сказал лишь что-то вроде "чем дальше в лес, тем лучше пахнут розы".

Визит к знахарке и разговор о лечебных зельях я решил отложить на завтра. Амине явно требовался отдых после бурной ночи и вряд ли она сейчас будет в настроении говорить об эликсирах здоровья. Причем очень дешевых эликсирах, потому что с моими финансами даже с уполовиненными рыночными ценами рассчитывать особенно не на что. Так, ладно, время идет, а девяносто две шкурки тушканчиков сами по себе в инвентаре не материализуются. Поэтому мой путь теперь лежит в ближайший лесок.

Глава 7

До того, как встретить первого тушканчика, я успел немного потренироваться с новым оружием. К счастью для меня, подаренная кузнецом цепочка оказалась не ржавой и довольно-таки тонкой. Метание утяжеленного наконечника в длину позволяло бить по импровизированным мишеням на расстоянии до четырех метров. А вот попадание зависело только от меня и пока составляло процентов... пять. Во всяком случае, из двадцати стволов деревьев, используемых мной в качестве тренировочных целей, ни в один я так и не попал. Зато пару раз упускал оружие из рук и потом долго искал его в траве - цепь оказалась весьма своенравна. С другой стороны, я ведь хотел оригинальности, и я ее получил. Попробуй найти во всей Арктании второго такого дурака с цепью "шаобао", или как она там называется.

В общем, на практике я вычислил три возможных варианта применения оружия: метание наконечника в длину, размашистый удар на средней дистанции и использование наконечника вместо ножа вблизи. Довольно многофункционально, особенно если руки растут откуда надо. Жаль, что это явно не мой случай, но даже так с тушканчиками справляться стало значительно легче. Прыжок первого попавшегося на пути зверька я принял ударом цепи, откинув пушистую тушку на добрых три метра. Здоровье животины просело больше, чем на половину, а я еще не получил ни единой царапины. Пусть он и был всего 2-го уровня, но все равно ведь приятно.

Вы освоили специальный удар "С размаху по кумполу".

Вероятность оглушения противника +5%.

Умение владения цепным оружием + 0,5.

Шикарно!

Допинав оглушенного тушкана ногой, я подобрал выпавшую шкурку и продолжил путь в гораздо лучшем настроении. Оружие оказалось не таким уж и бесполезным, да и с размаха по кумполу бить научился. Берегитесь, лесные звери!

Следующий тушканчик появился прямо под моими ногами. Трава вроде не выглядела такой уж густой и совершенно непонятно, где он мог прятаться. Это единственная мысль, которая успела проскользнуть в голове, прежде чем звереныш схватил меня зубами за ногу, и стало не до размышлений. Боль была адская. Я принялся тыкать в тушкана острым наконечником и легко убил его с четырех ударов, но и сам потерял пять единиц жизни. Хорошо хоть боль от ран не сохранялась, иначе бы играть стало вообще невозможно.

- Гадство! - выругался я, и в сердцах пнул убитое животное.

Предмет "Шкурка тушкана" уничтожен.

Два раза гадство! Еще и шкурку потерял!

Тот, кто придумал фразу "человек ко всему привыкает", явно не чувствовал на себе зубы мерзких пушистых тварей. Считайте меня неженкой, но я к такому привыкать не могу и не хочу.

Полоса невезения на этом не закончилась - спустя несколько минут, я напоролся сразу на двух зверьков 5-го уровня. Здоровья у них оказалось аж по 50 единиц, и я успел убить лишь одного из них, прежде чем вторая пушистая тварь отправила меня на перерождение. Оказавшись на кладбище, я тут же полез в инвентарь - с моим сегодняшним везением запросто можно было недосчитаться чего-нибудь ценного. Вроде нажитых непосильным трудом одиннадцати тушек тушканов. К счастью, обошлось - все оказалось на месте.

Первая смерть не приносила никаких штрафов, так что я смог сразу вернуться в лес и продолжить свою непримиримую борьбу с грызунами. В итоге, до конца сеанса игры, я довел количество убитых тушканчиков до семнадцати, немного прокачал умение работы с новым оружием и убедился в том, что задание орка все-таки выполнимо. Ах да, еще увеличил до тройки уклонение и на маленький шажок приблизился к предстоящему походу к месту крушения цеппелина. Окончанием третьего игрового дня стало взятие очередного уровня.

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа - 5.

Здоровье: + 5 (всего 60).

Опыт - 0/2000 (до следующего уровня 2000).

Внимание! Не распределено 21 очко характеристик.

Выбравшись из капсулы, я принял душ и забрался в кровать, но сон не шел. Как и в старые добрые времена, компьютерные игры позволяли отвлечься от любых проблем, и в Арктании я на какое-то время забыл об ударе молнии в автобус и всех сопутствующих трагедии событиях, а вот очутившись в кровати и закрыв глаза, вновь вернулся во вчерашний день. До сих пор не понимаю, случайность это или нет?

Поняв, что с такими мыслями точно не усну, решил подумать над дальнейшими игровыми планами. Первым пунктом стояло распределение свободных очков характеристик и разговор со знахаркой об эликсирах, а затем долгая восьмичасовая охота на тушканчиков, перемежающаяся крафтингом стеклянных змеевиков. Жаль, конечно, что я взял квест с охотой до окончания тестового периода капсулы. Играя не по шесть часов в день, а хотя бы по двенадцать, я бы с легкостью набил и полторы сотни тушканчиков. Эх, мечты, мечты...

***

Утро выдалось мудренее вечера, и после завтрака я решил сходить в продуктовый магазин рядом с метро и заодно посмотреть на следы разыгравшейся там позавчера трагедии. Разумеется, автобус уже убрали, гарь смыло дождем, но кое-где еще виднелись следы копоти, осколки стекла и мокрый пепел. Впрочем, кроме меня никто на это внимания не обращал, вероятно, даже не подозревая о том, что здесь недавно произошло.

Все-таки, какие странные у нас, людей, приоритеты. У меня в кармане лежит ультратонкий телефон, выдерживающий давление до 10 Бар, и по мощности не уступающий мощнейшим серверам десятилетней давности. Мы придумали виртуальную реальность, научились лечить большинство болезней и увеличили средний срок жизни людей до сотни лет. Но вот механизм появления молний до сих пор до конца не изучен - море гипотез, в том числе и официальных, но ни одну нельзя назвать стопроцентно правильной. Во всяком случае, так говорит великая Википедия.

Проходя мимо входа в новую кафешку, я застал в самом разгаре процесс установки новой вывески. Точнее, второй ее части. Оказывается, дело было не в отсутствии фантазии хозяев заведения, а в банальной недоработке. Двое работников со стремянками прикручивали слово "Подводная" и изображение небольшой субмарины.

"Что ж, это звучит куда лучше", - подумал я, остановившись и наблюдая за работой двух мужчин.

- Чертовы идиоты, - громко выругался ближайший ко мне работник - грузный пожилой мужчина. - Ну как можно так ошибиться? А нам в итоге тройную работу делать.

Я навострил уши и приблизился к разговорчивому мужику.

- А нам не собираются платить неустойку? - недовольно спросил второй, усатый и худой как спичка мужичок. - Все-таки вместо одного рабочего дня целых два, да еще и с демонтажем.

- Сколько ты у нас работаешь? - фыркнул толстяк, не отвлекаясь от работы шуруповертом.

- Третий год.

- А я работаю монтажником уже шесть лет. И слово "неустойка" я до сих пор видел только в словаре, а никак не в платежной ведомости.

Признаюсь, я совершенно не понимал, о чем они говорят, но здоровое любопытство не позволяло мне сделать ни шагу.

- Я так и не понял, какой идиот додумался отправить часть вывески на другой объект, да еще и смонтировать ее над этой палаткой с шаурмой. "Подводная шаурма". Какой IQ должен быть у человека, чтобы не заметить некоей несуразности?

- Насчет интеллекта, монтаж делала бригада Айдара. Эти казахские ребята и читают-то по слогам. А вот отправил продавцу шаурмы нашу часть вывески сбой в складской системе. Я всегда говорил, что этим компьютерам нельзя доверять.

Интересный компьютерный сбой. Тоже случайность, как и ударившая в автобус молния? Вообще, говорят, мания преследования лечится медикаментозно. В аптеку заглянуть что ли? Ну, бред же, это ведь не Матрица какая-нибудь с восстанием машин!

Закупившись продуктами на неделю вперед, я вернулся домой, и сел за стационарный комп. Едва открыв официальный новостной портал Арктании, я тут же увидел мигающее сообщение от Артема.

- Йоу!

- Привет, - быстро ответил я. - Удачно ты написал, у меня как раз несколько вопросов появилось.

- Трави помалу, - милостиво разрешил он.

- Ты, помнится, говорил, что в Арктании нет банальный квестов. Так вот я взял как раз такой, классический квест на тупой сбор шкурок животных.

- Ты уже его уже сдал?

- Пока нет.

- Ха, ну тогда посмотрим, что ты скажешь чуть позже. Поверь, кто бы ни генерировал задания - искусственный интеллект или группа сценаристов, чувство юмора у них очень извращенное. Ты эти сто тушек будешь тысячу лет собирать, если станешь выполнять квест просто в лоб.

- Посмотрим. Слушай, ты слышал что-нибудь о предсказаниях богов Арктании? И вообще, о заданиях от них и жрецов?

- Во что ты успел вляпаться? Сам я никак с богами не контактировал, но среди кланов ходят жуткие истории о том, как боги Высшего пантеона могут испортить жизнь чем-то не приглянувшимся им персонажам. Вплоть до того, что игроки хайлевелы просто бросали Арктанию и удаляли аккаунты.

- Да ладно, мне кажется, ты преувеличиваешь. Есть же игроки, выбирающие класс жрецов?

- Конечно, есть. Вот только большинство из них не слишком-то адекватны. Уж не знаю, то ли в жрецы идут только идиоты, то ли становятся ими после прохождения классовых квестов. Или же сами испытания подобраны так, чтобы пропускать только фанатиков. С богами общаться очень опасно. Подумай сам: даже обычные неписи обладают настолько сильными искинами, что практически неотличимы от живых людей, а уж мощность серверов, на которых располагаются матрицы богов, дают им

просто безграничные возможности. Разумеется, в жестких рамках правил мира Арктании, но и этого достаточно, чтобы творить фиг знает что.

- Значит, их предсказаниям стоит верить? - спросил я, решив умолчать о том, что речь идет не столько о виртуальном, сколько о реальном мире.

- То, что ты называешь предсказаниями - вероятности, вычисленные мощнейшими компьютерами современности в рамках жестких правил виртуального мира. Как думаешь, стоит ли им доверять?

- Понял. Был глуп. Исправлюсь, - покладисто признал я.

- Кстати, ты слышал, у метро позавчера молния в автобус ударила?

- Было что-то такое, ага, - уклончиво ответил я. - В новостях.

- Я теперь в грозу из дома ни ногой! Прочитал тут статью на тему того, что люди окончательно довели планету, у которой есть собственный разум, и природа теперь мстит человечеству. Не зря же происходят все эти извержения вулканов с непонятными названиями, температурные сюрпризы и падения всяких астероидов. Кстати, что им в этом Челябинске, медом что ли намазано? На той неделе четвертый упал.

Я знал, что Артем работает кодером и может печатать очень много и быстро, а мне уже не терпелось вернулся в Арктанию. Тушканчики ждут!

- Слушай, я надеюсь до пятого метеорита из "яслей" все-таки выбраться. Так что пойду-ка завершу этот банальный квест. Тебе назло.

- Ну-ну. Удачи. Она тебе понадобится.

Быстренько пробежавшись по новостям Арктании, я узнал, что в Империи начался турнир магов, в финале которого по всем прогнозам схлестнутся представители двух топовых кланов "Ангелы" и, нет, не демоны, а "Орден Тумана". Суровые ребята. По пять-десять тысяч участников, при том, что вселенная Арктании еще только развивается и ежедневный приток игроков до сих пор не достиг своего пика. Круто, наверное. Меня с моим "с размаху по кумполу" и пятым уровнем даже издалека посмотреть на это действо не пустили бы.

Ну, здравствуй, Арктания.

Прежде чем начать тушканчиковский марафон, я решил забежать к знахарке и попытаться выклянчить несколько эликсиров здоровья. Увы, как и ожидалось, они оказались не дешевым удовольствием.

- Во-первых, один эликсир стоит сто медных монет, что тебе явно не по карману, - расстроила меня Амина. - А во-вторых, даже

самый малый эликсир исцеления лечит сто единиц здоровья. Тебе столько не нужно.

- Ну, его же не обязательно целиком выпивать, - хмыкнул я. - А вот с деньгами у меня действительно беда. Скидок для любимых клиентов не планируется?

- Я бы и рада, - улыбнулась Амина. - Но сто монет это и так минимальная цена с учетом материалов и посуды. Кстати, я слышала, что ты учишься у Корна работе со стеклом? Если сам сделаешь тару под эликсир, то цена будет на десять монет меньше.

Вы получили умение "Торговля".

Это умение позволяет сбивать цены у торговцев и получать доступ к товарам, не доступным другим игрокам.

Начальное значение - 0,5.

О, вот это я удачно. Теперь нужно подумать, откуда взять тару под эликсиры. Рецепта классических бутылочек кузнец мне не давал, но благодаря моим кривым рукам у меня есть пара неудачных змеевиков, запаянных с одной стороны.

- А вот это пойдет? - спросил я знахарку, достав из инвентаря один из сомнительных образчиков своего искусства.

Амина взяла змеевик и повертела его в руках.

- Оригинально. Думаю, пойдет. Наполнить его лечебным зельем за девяносто монет?

- Конечно! - недолго думая, решил я.

Потратить последние деньги на шанс получить в сто раз больше? Кто не рискует, тот сам дурак. Да и восстановление ста единиц здоровья с моими нынешними боевыми навыками - это плюс десяток, а то и полтора шкур тушканчиков до первой смерти. Неплохой бонус.

Амина наполнила змеевик красной жидкостью, заткнула пробкой и протянула мне.

Вы получили предмет "Малый эликсир исцеления".

Вами изучен рецепт "Спиралевидная колба".

Ого, моя случайная поделка стала отдельным рецептом! Неплохо. Теперь смогу покупать у Амины эликсиры здоровья по цене продукта.

- Спасибо, - искренне поблагодарил я знахарку, заплатив положенные девяносто монет.

А теперь в лес!

Добравшись до опушки, я плюхнулся на землю и собрался с мыслями. Так, а теперь перед началом моего двухдневного охотничьего марафона стоит прикинуть, какое минимальное количество свободных очков характеристик стоит потратить ради этого квеста. Разумеется, проще всего было бы вложиться в здоровье, без него я точно далеко не уйду, вот только тратить ценные свободные единицы характеристик на параметр, который и так растет от уровня к уровню очень не хочется. Под вопросом оставалась сила, которая могла бы добавить мне пару единиц урона, но я сильно сомневался в том, что мне это ощутимо поможет в бою. Ловкость косвенно влияла на уклонение, быстроту ударов и меткость, но на данном этапе тоже существенной пользы не приносила.

С толикой везения я могу убить восемь-десять зверьков до первой смерти. Если увеличить здоровье до восьмидесяти единиц, то можно довести это число до пятнадцати. С учетом времени, которое потребуется для восстановления здоровья в зоне респа, у меня получится что-то около пяти заходов в лес, а значит, за 6 часов игры я могу убить порядка сорока тушканов, плюс бонус еще десяток за счет эликсира исцеления. Прорвемся!

Скрепя сердце, я увеличил выносливость еще на две единицы и отправился в лес на охоту. И сразу же выяснилось, что моим планам не суждено было исполниться, поскольку все расчеты я производил, надеясь на встречи с тушканчиками второго и третьего уровня. Их я действительно мог бы валить десятками, но то ли звезды на виртуальном небосклоне сошлись в козью морду, то ли механизм игры признал меня слишком крутым для таких простых врагов, но мне стали попадаться только зверюки пятого уровня. С полтинником здоровья, о-очень острыми зубами и толстенной шкурой. Надеюсь, никто из местных не прогуливался

где-то недалеко от места моей охоты, потому что ругался я громко, много и витиевато. А уж когда из эдакого монстра выпала такая же шкурка, как и из обычного тушканчика, я окончательно расстроился.

В итоге я смог добыть всего три шкурки, прежде чем здоровье ушло в красную зону. Пара глотков эликсира, оказавшегося на вкус подозрительно похожим на любимый напиток моего детства "Доктор Пеппер", полностью восстановили хиты, но вот настроение опустилось ниже плинтуса.

"Вообще не очень логично. Ну, не может же ИскИн назло мне прятать тушканов низких уровней, - раздраженно подумал я. - К тому же, даже если бы это произошло, система должна была выдать хоть какое-то предупреждение! Поэтому я все-таки попробую поискать кого-нибудь послабее".

К моей немалой радости, спустя минут десять блуждания по лесу, я наткнулся на пару тушканчиков второго уровня и снес их всего с нескольких ударов. Даже крит выскочил, впервые за всю игру. Впрочем, на что я рассчитывал с жалкими шестью единицами ловкости? Уклонение тоже увеличилось до четверки. Неплохо, но явно недостаточно для похода в ущелье Адских Криков.

Затем мне пришлось немного поползать по кустам, избегая встречи с тушканом седьмого уровня, что позволило увеличить умение скрытности до двойки и существенно понизить самоуважение. Хорошо, что создатели игры не предусмотрели подобной характеристики, как, кстати, и многих других. Где харизма и удача, например? Ну, харизму еще можно было заменить на умения общения и торговли вкупе с репутацией, но где же удача? Она очень серьезно влияет на игровой процесс. Точнее, влияла бы... Например, на частоту встреч с тушканчиками более низких уровней.

В итоге мне пришлось ползать по всему лесу, старательно минуя места обитания сильных тушканчиков, и выслеживая тех, что послабее. Один раз даже забрался на дерево, улепетывая от тушкана пятого уровня. Не хотелось тратить ценные хитпоинты на бой с опасным противником ради одной шкурки.

А потом мне повезло. Нет, не так. ПОВЕЗЛО! Я набрел на огромную солнечную поляну, буквально кишащую тушканчиками первого уровня. Сочные, толстенькие, слабенькие! Я разве что не запрыгал от радости, притаившись в кустах и наблюдая за этими серенькими и коричневыми комками меха. Не веря в свою удачу, я тут же вызвал карту и сделал в ней пометку жирным крестом со словами "мои охотничьи угодья!". Ну, теперь-то я разгуляюсь!

Условно поделив поляну на несколько секторов, я принялся

за планомерное уничтожение зверюшек, стараясь агрить не больше двух за раз. Таким образом, я практически не терял здоровье, с легкостью убивая тушканов с одного-двух ударов. Хорошо еще, что они не пытались сбежать, а просто нападали на меня, идя навстречу своей смерти.

За оставшиеся часы игры я смог убить целых двадцать семь зверьков и довести общее количество шкурок до сорока девяти. Я уже потирал руки, прикидывая, что сегодня смогу убить еще пяток зверьков, а завтра обитатели полянки снова реснутся, и я с легкостью наберу оставшиеся шкурки. Но убийство юбилейного пятидесятого зверька и получение сорок девятой шкурки растоптало все мои планы.

Вы получили достижение "Гроза тушканчиков".

Теперь тушканы меньшего или равного вашему уровня в ужасе разбегаются, едва заслышав ваши шаги.

Нет слов, одни междометия.

Буквально на моих глазах оставшиеся обитатели полянки, до этого момента совершенно не обращавшие на меня внимания, опрометью разбежались во все стороны.

Мда, моя первая ачивка оказалась очень не к месту. Теперь мне точно не набрать положенную сотню тушек, а ведь счастье было так близко. Тушкана шестого уровня не так-то и просто найти, а даже если я его и найду, то замотаюсь убивать. А уж об убийстве пятидесяти грозных тушканов с 60 единицами здоровья и речи быть не может.

У меня еще оставалось примерно полчаса игрового времени. Вполне достаточно для того, чтобы оценить весь вред от неожиданно приобретенного достижения. Уже не прячась, я обошел всю поляну, ища взглядом меховых зверьков. Никого. А ведь еще недавно они так весело и бодро бросались мне навстречу, не обращая никакого внимания на разницу в уровнях.

Три раза обойдя всю поляну и прилегающие к ней кусты, я в расстроенных чувствах отправился обратно в деревню. За все время пути мне лишь один раз встретился тушкан шестого уровня. Прикинув свои силы, я решил не рисковать и обошел его стороной. Хватит с меня на сегодня. Одна шкурка уже погоды не

сделает, здесь нужно искать какое-то иное, более радикальное решение проблемы. Артем как в воду глядел, поганец - просто так это задание не выполнить.

Таймер отсчитывал последние минуты игры, и чтобы меня не выкинуло принудительно где-то на полпути к дому, мне пришлось поторопиться. Пять процентов опыта в хозяйстве не лишние, и терять этот бонус у меня не было никакого желания. Пробежав через всю деревню, я ворвался в свое пристанище и тут же выпал из игры в серую реальность. Пустая квартира, пустой холодильник, пустая жизнь. Хотя, это я махнул лишку, пожалуй. Но в мгновение ока возвращаться из чудесного леса в маленькую городскую квартирку - то еще удовольствие. Отвратительный контраст. Я начал понимать людей, проводящих в виртуальных мирах все разрешенное медицинской начинкой капсул время. А ведь некоторые еще и взламывали капсулы, чтобы снимать все ограничения на пребывание в виртуальной реальности. По слухам, существовали даже уникумы "эскаписты", уходившие в игры насовсем: последние модели капсул обеспечивали организм всем необходимым, нужно было лишь вовремя менять все расходники и проводить техобслуживание.

Приняв душ, я сел за компьютер и вновь занялся просмотром новостей Арктании. Увы, но на фоне моих мытарств с грозными тушканчиками шестых уровней, заметки об эпических рейдах, войнах кланов и прочей хайлевелной развлекухе лишь портили настроение.

Я откинулся в кресле и задумался. В тренажерный зал идти совершенно не хотелось. Хоть все инструкции к капсуле и уверяют в отсутствии обратной связи, но намахавшись оружием в виртуальном мире, я и здесь чувствовал себя уставшим. Наверное, что-то вроде призрачных болей от ран, полученных в игре.

В углу экрана замигало сообщение от Артема.

- Эй, здорова!

- Привет, - напечатал в ответ я.

- Не хочешь немного развеяться?

- Пить не буду, - сразу предупредил я.

- А чего сразу пить? Культурно посидеть, пообщаться. Сегодня у нас клановая сходка, предлагаю тебе сходить со мной, с народом познакомиться.

- А я там лишним не буду? Все же закрытая встреча членов клана, обсуждение всяких ваших делишек.

- Да нормально все. Нашему кланлидеру принадлежит небольшой бар в центре, там мы все и встречаемся. А для обсуждения особо секретных вопросов есть VIP-кабинеты.

- Уговорил, - решил согласиться я.

- Отлично. Я за тобой заеду минут через десять.

В отличие от меня Артем был завзятым автомобилистом. Сменил три машины только за то время, что мы ходили в один тренажерный зал, и явно не планировал останавливаться на достигнутом. Сначала это был старенький Опель, потом БМВ, и вот, наконец, он дорос до нового Рендж Ровера. Огромный белый красавец подкатил к моему подъезду и выдал серию гудков, как бы намекая, что пора выходить.

- О, тебе понравится наш бар, - заверил меня друг, когда я сел к нему в машину. - Называется "У доброго вампира"...

- Подожди, подожди, - удивился я. - Так ведь называется таверна в Арктании, куда ты меня звал.

- Ну да. Там таверна, здесь бар. Более того, дизайн обоих заведений совершенно идентичен. Круто, да?

- Круто, - признал я. - Похоже, у вашего клана все в порядке с деньгами в обоих мирах.

Артем гордо хмыкнул.

- Что есть, то есть. Зачистка данжа сотого уровня приносит лута в среднем на двести тысяч золотых. Даже с учетом разделения добычи и розыгрыша предметов между сотней-другой участников рейда, в копилку клана падает примерно треть этой суммы.

Я присвистнул.

- Не слабо. Но ведь такие рейды происходят не каждый день.

- Конечно, нет, всего один, иногда два серьезных рейда в месяц. Но есть еще подземелья попроще, для групп от пяти до двадцати игроков, и элитные задания, с которыми нельзя справиться в одиночку. Со всех клановых операций в копилку идет процент. Часть денег тратится на экипировку, ресурсы для крафта, налоги на надвижимость в виртуальном и реальном мирах.

Признаться, никогда даже не думал о том, что происходит внутри игровых кланов. Наверное, это более сложная структура, чем обычная компания друзей, решивших играть вместе. Там наверняка и должности есть: кланлидер, бухгалтер, кладовщик, может даже уборщики какие-нибудь.

- Стоп, - вдруг опомнился я. - Что значит "деньги тратятся на оплату недвижимости в реальном мире"?!

- Ты же в курсе лимита на донат?

- Конечно, дневной лимит по вносу золотых монет на аккаунт равен уровню персонажа. А курс обмена сейчас идет один к одному с евро. Можно класть и больше, но тогда понижается общая божественная репутация.

- Правильно, - кивнул Артем. - И по таким же правилам производится обратный обмен золота на евро. Но для кланов этот лимит равен сумме уровней всех его официальных членов. Считай сам.

Я на какое-то время впал в ступор.

- Это же огромные деньги!

- Вот именно. А ты думал, мы там просто в игрушку играем? Для некоторых из нас это неплохой заработок: кто-то оплачивает обучение в институте, а кто-то покупает новые машины, вот, как я, например.

- Ого!

- Да, последний рейд прошел более чем удачно, и я лично завалил финального босса подземелья. Это, - он похлопал по кожаной обивке салона, - мой бонус. А Софи, наш лучший хилер, недавно купила новую квартиру в Черемушках.

- И вы знаете всех членов клана в реальном мире? - полюбопытствовал я. - Ты так говоришь, будто знаком со всем лично.

- Почти со всеми. Есть исключения, живущие в других городах или принципиально не идущие на контакт в реальности. Но таких единицы.

- Никогда не любил кланы, - фыркнул я. - В старых игрушках я доходил до того момента, пока еще можно было играть в одиночку, а затем все бросал. Не по мне эти командные игры. Даже в футбол в школе играть не любил.

- Знаешь, когда мы играли в старые добрые он-лайн игры, люди тоже устраивали встречи в реальном мире, кто-то даже умудрялся находить там свои вторые половинки. Вдумайся! Игры, в которых нужно было кликать мышкой и тупо пялиться в монитор, объединяли людей! - неожиданно распалился Артем. - А последние версии виртуальной реальности практически ничем не отличаются от обычной жизни. Люди воюют с монстрами плечом к плечу, дерутся на дуэлях за прекрасных дам, вместе напиваются в тавернах. Встретиться в реальной жизни после такого значительно проще, чем пообщавшись в какой-нибудь тематической группе в социальной сети.

- Но в реальный мир может перейти не только дружба, - заметил я. - Помнишь, когда-то произошло нашумевшее убийство подростка из-за обычной он-лайн игры. У кого-нибудь с не слишком устойчивой психикой может и крыша поехать на почве Арктании, а уж о деньгах я и вовсе молчу. Если оборот денег в кланах такой как ты говоришь, то это становится действительно опасным.

- Мужик, ты вообще в курсе, что в Москве тысячи компаний с

оборотом значительно больше? И ничего - живут, работают. Это же не девяностые, в которых приходят братки и требуют свою долю за крышу. Отстегивай проценты банку эмитенту за обналичку виртуальных денег, плати налоги и играй спокойно.

Артем свернул на неприметную улочку рядом с ВВЦ, проехал по красивой аллее, и оказался перед небольшим домом из белого кирпича очень экзотической, завязанной на стимпанковской стилистике, архитектуры. Пожалуй, это было целое произведение искусства: какие-то хитрые механизмы из шестеренок рядом с окнами и стальной раздвижной дверью, живущие своей собственной, не связанной с направлением ветра, жизнью флюгеры в виде каких-то героев игры. И вся эта красота практически в центре Москвы!

- Это ваш бар?!

- Здорово, да? - самодовольно усмехнулся Артем.

- Я думал, когда ты говорил о дизайне, то речь шла только об оформлении зала, а не... о здании в целом.

Мы вышли из машины и еще некоторое время стояли, любуясь баром "У доброго вампира". Ну, точнее любовался я, а Артем просто топтался рядом и довольно ухмылялся.

- Зал выглядит еще круче, - заверил меня друг. - Пойдем.

Стоило нам подойти к входу, как сработал инфракрасный датчик, закрутились огромные шестеренки, и створки необычно высокой и широкой стальной двери разъехались в стороны. Скрипело все это дело так отчаянно, что сразу стало ясно - кто-то нарочно экономил на смазке для полноты антуража.

И первым человеком, которого я увидел, сделав шаг через порог, была рыжеволосая девушка в зеленом облегающем платье. Стройная, с полными алыми губами и льдистыми голубыми глазами. Нет, весьма вероятно, что со стройностью я слегка загнул, ее фигура была не совсем идеальна, но для меня это уже ничего не значило. Ощущение было такое, будто меня ударили подушкой в лицо, а потом еще двинули кулаком под дых.

- Что, красиво? - ехидно спросил Артем.

- Да-а, - протянул я, не сразу поняв, что он говорит вовсе не о девушке.

Рыжеволосая красавица продефилировала мимо нас к барной стойке.

- Ты на картины посмотри, - так и не поняв причины моего ступора, сказал друг. - Здесь запечатлены все достижения нашего клана. Банально, конечно, но ведь внушает!

Я мельком пробежался взглядом по обстановке, подметив и множество картин - распечатанных и обработанных "под картины маслом" скриншотов игры с эффектными битвами. Были там и

какие-то огромные монстры, и сражения армий, и поединки один на один. Под каждой картиной красовалась бронзовая табличка с описанием действа и именами участников. Ну, а сам зал, понятное дело, выглядел как типичная таверна: в центре огромный камин с висящими над ним образчиками холодного и огнестрельного оружия, наверняка точными копиями эпического оружия из Арктании, справа мощная барная стойка из черного дерева. Зал заставлен крепкими деревянными столами и стульями, покрытыми темным лаком.

- Круто, круто, - признал я. - Это только для членов клана или таверну могут посещать и обычные люди?

У меня язык не повернулся назвать это чудо дизайнерской мысли "баром". Это была именно таверна.

- Сегодня только члены клана, а в остальные дни это место является своеобразной Меккой для игроков Арктании. Разумеется, только для друзей и союзников "Стальных крыс".

"Значит, эта девушка из их клана, - быстро сориентировался я. - Лишний повод стать одним из них по достижению достаточного уровня. Хотя, так долго тянуть со знакомством не хочется. Совершенно. Но для этого нужно взять себя в руки. Я, конечно, не мачо, но несколько слов связать могу, и частенько эта связка оказывается неплохой шуткой. Нужно лишь подойти к девушке, улыбнуться и сказать "привет". Хотя, нет, лучше не улыбаться, еще испугаю ее ненароком".

- Не стой в проходе, - сказал Артем, толкнув меня в плечо. - Пойдем, я тебя со всеми познакомлю.

Я послушно последовал за ним к длинному столу, неожиданно осознав, что весь зал заполнен людьми разных возрастов, от "школоты" до мужчин и женщин возраста моего отца.

Рыжеволосая девушка взяла бокал с чем-то ярко-красным и вернулась за один из столов. К моему немалому разочарованию, она села не за тот стол, к которому меня вел Артем. Еще большим разочарованием оказалось то, что за этим столом сидел какой-то молодой человек суровой наружности. Лица я не видел, но со спины он смотрелся весьма внушительно, а костяшки на его крепких руках напоминали одну сплошную мозоль. Короткая прическа, татуировка на предплечье - все то, что в обычной жизни я бы предпочел обойти стороной.

"Ну, может они просто друзья", - обреченно подумал я, пожимая кому-то руки и представляясь.

- А за тем столом у нас сидят Софи и Саня - наша лучшая связка танк-хилер, - продолжал вещать Артем.

Девушка улыбнулась мне вскользь, и вернулась к разговору с

татуированным парнем.

- Впрочем, у ребят скоро свадьба, так что им не до нас. Не будем их отвлекать.

Черт, черт, черт! Такова суровая правда жизни - все красивые (тем более, настолько эффектные!) девушки давно уже заняты. Хотя, о чем я вообще? Занять можно место в метро или туалет, но уж никак не девушку. Ох уж эти глупые шаблонные фразы. Но как ты розу не назови... Мне впервые за несколько лет приглянулась девушка, но у нее уже есть парень и даже почти муж. Печаль печальная.

Я с трудом заставил себя вернуться в реальный мир. Так, этого худенького и подвижного парня в оранжевых хипстерских очках называют Лисом. Чем-то даже похож. Рядом с ним сидит дяденька, выглядящий как самый настоящий гном: бородатый, крепкий и опустошающий одну за другой полулитровые кружки с пивом. Несмотря на внешние различия, оба они отыгрывали танков и являлись топовыми игроками в клане - оба выше сотого уровня. Еще несколько ничем не примечательных мужчин магов, две молоденьких девочки жрицы, снайпер и мечник-дамагер. Так мне их было запомнить проще, чем по именам. Сам хозяин заведения и кланлидер в одном лице сейчас отсутствовал.

Сев на свободные места рядом с Лисом, мы заказали себе по пиву и присоединились к общему разговору. Точнее, присоединился Артем, а я, как это обычно бывает в незнакомых компаниях, сидел и молча слушал.

- То есть, ты утверждаешь, что в игре нет никакого толка от боевых умений реального мира?! - зло спросил мечник-дамагер у Лиса.

- Чувак, толк есть, не спорю. Но мизерный, - фыркнул худосочный парень. - Ради этого нет смысла тратить время на тренировки. Но если ты в детстве занимался фехтованием или был "толкинутым" на всю голову, то небольшое преимущество у тебя, конечно, будет. В бою с игроками плюс-минус пара уровней от твоего. Но и тут слишком много решает грамотное использование игровых способностей...

- Не стоит забывать и о том, что экипировка и основные характеристики влияют на мощь и скорость ударов, - тут же подключился Артем. - Я согласен с Лисом: разница в пяток уровней делает разрыв в ловкости и силе слишком большим, но и персонажи одного уровня могут сильно отличаться в развитии. Кто-то вместо того, чтобы прокачивать боевые характеристики, потратил часть очков на интеллект для профы, или слишком увлекся увеличением здоровья за счет выносливости.

- Это каким идиотом надо быть, - хихикнула одна из девочек-

жриц.

Действительно. Это каким надо быть... мной, чтобы так бездарно тратить очки характеристик.

- Почему же ты тогда постоянно проигрываешь Сане в дуэлях на мечах, а, Лис? - ехидно спросил "гном". - Он ведь ниже тебя на семь уровней.

- Кому-то просто дано, - без злости ответил Лис. - Вот Саня может драться где угодно, чем угодно и с кем угодно. И побеждать. Артем отлично держит удар, Лазарь умеет заключать выгодные контракты, а я...

- Языком ты чесать умеешь, - хлопнул его по плечу "гном". - Дай нам с новым человеком пообщаться. Андрей, ты ведь тоже играешь в Арктанию, поэтому Артем тебя сюда и привел?

- Кхм... играю, - не стал я отрицать. - Но совсем недавно.

- Какой уровень? - полюбопытствовал Лис, во всю поглощая сырные шарики с тарелки, только что принесенной официантом.

Такую же закуску поставили и передо мной.

- Пятый, - нехотя ответил я, бросив мимолетный взгляд на Софи. Хорошо это или плохо, но девушку наши разговоры и лично я совершенно не интересовали.

- Ты бы еще в офисе РусВиртТеха при покупке капсул людей вербовать начал, - фыркнул "гном". - Ну, на кой черт нам дался такой нуб?

- Лишь бы человек был хороший, - недовольно ответил Артем.

Что значит вербовать? Артем что, смотрины решил мне устроить как потенциальному члену клана? Но я ведь ни на что подобное не соглашался!

- Я могу уйти, - нахмурился я. - Только сырные шарики съем.

- Ой, да ладно вам, чуваки, - вступился за меня Лис. - Уровень дело наживное, а если Артем говорит, что парень адекват, то я ему верю. Хватит с нас малолеток-манчкинов, тупо прокачивающих персонажей, весь клан ими уже забит. Я тут недавно сцену видел в клановом замке: сидят два здоровенных детины под два метра ростом с бицухами что моя голова, и задачки по алгебре за восьмой класс решают. И как с такими дела вести?

Разумеется, парень слегка преувеличивал, ведь играть в Арктанию разрешалось только с шестнадцати лет, но посыл был вполне понятный.

- Что-то не помню, чтобы ты на них жаловался, когда с ними в рейды ходил, - сухо заметил "гном". - Пусть хоть букварь изучают, лишь бы грамотно танковали.

- Вот только доверять подросткам серьезные дела нельзя, - заметил Артем. - Запросто могут взболтнуть лишнее, да и своим

заносчивым и агрессивным поведением часто портят репутацию клана.

Они с Лисом обменялись такими взглядами, словно мой друг говорил о ком-то вполне конкретном.

- Люди постарше не так эффективно и быстро прокачиваются, терпения не хватает. - "Гном" недовольно посмотрел на меня. - Вот ты, как долго играешь?

- Три дня.

- Ну, вообще не плохо, - неожиданно для меня сказал "гном". - Это ведь ты оказался в изолированной локации? - Дождавшись моего кивка, он продолжил: - Радуйся, мужик. В таких местах можно получить реально редкие классы, специальности и ветки квестов.

Я вздохнул.

- Да, Артем мне уже говорил. Вот только описания всех классов на официальном сайте нет, да и на открытых форумах больше фигни, чем полезной информации.

- В городе ты сможешь пользоваться справочником в планшете и посещать библиотеку, там собрана вся доступная информация по классам и специальностям, - вмешался один из магов. - Для того компания и старается ограничить распространение внутреигровой информации в Интернете. Ты не заметил, что есть форумы, статьи и обсуждения, но ни одного структурированного справочника в открытом доступе нет?

- Есть такое дело, - согласился я.

Не сказал бы, что всерьез задавался такой целью, но информации в сети действительно оказалось удивительно мало.

- За это и выпьем! - тут же влез Лис.

- За что? - не понял Артем.

- За дело!

Мы чокнулись кружками и выпили.

В общем и целом вечер прошел неплохо и уж точно познавательно. Я узнал об игре много интересного, полезного и не очень. Например, что по рисунку каждой татуировки возрождения можно узнать, где именно возродится персонаж. Вот только работы по расшифровке татуировок ведутся только в крупнейших кланах и информация о результатах исследований полностью засекречена. Поскольку узнав точку возрождения персонажа, можно сильно испортить ему жизнь, заблокировав выход. Телепорты из мест возрождения не работали, как и любые другие заклинания. Кстати, телепорты вообще были отдельной историей - стоили целое состояние, и действовали лишь на одного персонажа. То есть, если возникала необходимость перебросить группу людей, то приходилось пользоваться

услугами железной дороги или цеппелинов. Ну, или сесть всей компанией на маунтов и устроить скачки. В кланах телепортами пользовались только топовые игроки по очень серьезной необходимости, а одиночки предпочитали перепродавать такую роскошь. Шутка ли - тысяча золотых за один свиток!

Пообщавшись с ребятами из "Стальной крысы" я еще острее почувствовал разрыв между собой и другими игроками. Ведь все они жили в городах, выбирая из сотен и сотен легких "не боевых" квестов для исполнения, летали на парапланах и цеппелинах, ездили на паровых поездах и лошадях, пользовались магией. А я в это время охотился по лесу на тушканчиков, да варганил змеевики для самогонного аппарата. Тоже дело, конечно, но явно не то, ради которого люди покупают за миллионы виртуальные капсулы.

Ближе к полуночи Артем отвез меня домой. Мои новые знакомые из клана "Стальной крысы" оказались действительно неплохими ребятами. Но чем дольше я с ними общался, тем больше понимал, что никогда не стану одним из них. Попрощались мы тепло, но возвращаться в эту таверну я не собирался ни в коем случае.

"Так, что-то ты слишком утрируешь, - одернул я себя, уже лежа в кровати. - У тебя просто плохое настроение".

Еще бы оно не было плохим. Понравившаяся мне девушка даже не взглянула в мою сторону. Да и будущий муж Софи выглядел так, что у любого нормального человека сразу отпадало всякие желание даже дышать в ее сторону. Это вовсе не значит, что я стал бы пытаться отбить девушку, будь ее парень дрищом. Просто еще один факт в копилку.

Ладно, не будем о грустном. Завтра будет новый день. Кому-то предстоит свадьба, кто-то отправляется в рейд, а я продолжу охотиться на чертовых тушканчиков.

Глава 8

Выпил я не так уж и много, поэтому на утро чувствовал себя весьма сносно. Холодный душ, кофе, и я свеж как огурчик. Никаких лишних мыслей в голове, только игра!

В капсулу я запрыгнул чуть ли не с разбегу. Какой-никакой, а план дальнейших действий у меня уже был. Вряд ли кто-либо из местных знает повадки зверей лучше охотника, а значит, с ним определенно стоит поговорить. Пожалуй, мне нужно было сделать это сразу, как только я получил заказ на шкурки тушканчиков, но кто же знал, что все окажется настолько сложно. Да и Лерт не горел желанием общаться со мной до того момента, пока я не прокачаю уклонение, хотя... чем черт не шутит?

На мой стук в дверь охотник ответил почти мгновенно.

- Что тебе надо?

- Просто поговорить, - быстро сказал я. - Я взял небольшой заказ на шкуры тушканчиков, но эти мелкие твари начали разбегаться при моем появлении. Ты не знаешь, можно их как-то приманить, или поставить ловушки?

- За этими мелкими тварями бегать - себя не уважать, - пробурчал из-за двери охотник. - Животные не глупее людей, знаешь ли, а уж такие пронырливые, как тушканчики - и подавно. Стоит начать серьезную охоту, и они попрячутся так глубоко, что даже я не смогу их отыскать.

Вот уж не ожидал от него такой многословности.

- И нет никакого способа решить эту проблему?

- У меня - нет.

- А может, ты знаешь к кому обратиться?

Тишина в ответ.

- Эй!

Я еще несколько раз стучал в дверь, но, похоже, Лерт решил меня игнорировать. Или уснул. В любом случае, помочь ничем он мне больше не мог. А ведь хорошая идея была - приманить низкоуровневых тушканов каким-нибудь артефактным свистком или заклинанием. Смертельные ловушки мне бы тоже подошли, что-то вроде капканов или мышеловок. Только кто ж мне их даст?

У меня было не так много знакомых в деревне, с которыми я мог поговорить на эту тему. И первым в этом списке стоял кузнец. Добродушный мужик, как минимум, грубить не станет и искренне

постарается помочь.

- Привет, Фальк, - бодро поприветствовал меня Корн, едва я приблизился к кузнице. - Уже нашел цветок?

- В поиске. Из леса не вылезаю, - почти честно ответил я.

- Тогда ты наверное хочешь поработать со стеклом?

Ох, точно, я и забыл о прокачке профессии. Очки маны зря простаивают: вчера совсем не до этого было, да и сегодня тоже.

- Нет, я по другому делу, - вздохнул я. - Слушай, я тут взял заказ у одного торговца на шкуры тушканчиков, но никак не успеваю убить нужное их количество. У тебя нет идей, как можно мне помочь?

- Эээ, - озадаченно протянул кузнец. - Это тебе не ко мне, а к охотнику надо обратиться.

- Уже. Он ничего дельного не посоветовал, мелковата для него дичь.

- Ах да, припоминаю. Лерт от них всегда нос воротил, мол, я серьезный охотник, подайте мне волков и медведей, а крыс и тушканчиков пусть вам кошки ловят. В результате он перебил всех хищников в округе, а тушканчиков развелось сверх всякой меры. Эти твари устроили настоящее нашествие на огороды близ леса.

- И что, в итоге тушканы все огороды пожрали?

- Нет, семья фермера Ниара как-то сама с ними справилась. Можешь сам у них спросить, их дом ближе всех к лесу, потому-то и страдали они от тушканов больше остальных.

А вот это уже интересно!

- Вот спасибо, - искренне поблагодарил я.

Ферму я нашел с легкостью, промахнуться было довольно сложно. Ближайший к лесу участок оказался практически полностью покрыт разнообразной зеленью, очевидно, даже съедобной и любимой не только людьми, но и тушканчиками. Я тот еще огородник, но царицу полей кукурузу и еще несколько культур узнать смог. А еще я запоздало обратил внимание на деревянную ограду, оказавшуюся не такой уж и деревянной. На каркасе обычного забора была закреплена тончайшая стальная сетка, и интуиция мне подсказывала, что лучше ее не касаться. Это явно выглядело как простенькая электрическая изгородь. А на одой из ближайших ко мне грядок копался долговязый парнишка лет шестнадцати. Присмотревшись, я увидел над ним надпись "Варт - 10 уровень".

Черт, даже ребенок превосходит меня по уровню.

- Привет! - крикнул я пареньку, махнув рукой. - Есть тут кто-нибудь из взрослых?

- Я взрослый! - сурово крикнул паренек, повернувшись ко

мне. - Что вам нужно?

Вау, первый персонаж, обратившийся ко мне на вы. Радость-то какая.

- Я хочу поговорить с тем, кто сделал эту ограду!

Парень вытер пот со лба и махнул рукой.

- Тогда вам к дедушке. Он живет в небольшой пристройке к основному дому, ее легко найти по черному дыму.

И действительно, откуда-то с участка тянулась небольшая струйка дыма, слишком темная и тонкая для обычной домашней печи. Словно кто-то жег резину, или еще какую-то гадость. Миновав незапертую калитку, я прошел между бесконечными грядками, обогнул типовой деревенский домик и уперся в маленький сарайчик. Примерно так выглядел туалет на столь любимой моими родителями даче. Хотя, я немного утрирую, конечно, но селить бедного дедульку в такой коморке, когда рядом стоит огромный деревенский домина это как-то... не айс.

Вежливо постучав в дверь, я едва успел отскочить в сторону. Ее словно распахнули сильнейшим ударом ноги.

- Что надо?!

Я осторожно заглянул в дверной проем, ожидая увидеть эдакий престарелый вариант местного кузнеца, но все оказалось гораздо забавнее - ростом обитатель сарайчика едва доставал мне до груди.

Гном?! Ничего себе фермер! И как он может быть дедушкой того паренька, ведь Варт-то явно человек.

- Здравствуйте, - вежливо поздоровался я.

- Привет, - бодро ответил старик. Или не старик? За такой бородой и не разберешь. Ну, раз тот мальчик называл его дедушкой, то это явно неспроста.

Внутри сарайчик выглядел эдаким логовом маньяка-механика. Все пространство занимали стеллажи с многочисленными инструментами, железками, механизмами и толстенными книгами. Сам обитатель этого места был одет в обычный для деревни тканевый костюм, но были и отличия: широченный пояс с множеством карманов, круглые очки гоглы на лбу и перчатки с какими-то рунами. А еще на его правом предплечье красовалась черная татуировка - знак возрождения.

- Меня зовут Фальк, - представился я, с интересом осматриваясь по сторонам. - У меня возникла определенная проблема, и Корн сказал, что вы могли бы мне помочь.

Гном вложил в специальный кармашек на поясе отвертку, и вышел из сарайчика, поскольку говорить через порог было бы не слишком удобно, а поместиться внутри вдвоем просто невозможно.

- Если проблема по моему профилю, то это будет любопытно. Кстати, меня зовут Фрам.

- А вы действительно дедушка Варта? - полюбопытствовал я.

- Не-ет, - отмахнулся гном. - Просто я служил когда-то вместе с его дедом. Он погиб, спасая мне жизнь, ну, а я решил остаться с его семьей и отдать таким образом ему свой долг. У меня-то никого из родных в живых не осталось. Давай не будем ворошить прошлое, лучше расскажи, что тебе от меня нужно?

Я в третий раз рассказал о моей проблеме с добычей тушек тушканов, и попросил о помощи.

- Я слышал, что вы как-то справились с нашествием тушканчиков, может, и мне ваше средство поможет?

- Сильно сомневаюсь, - хмыкнул в бороду гном. - Это средство называется "электричество", и вдали от генератора, находящегося в моем подвале, оно работать не будет.

- Да, я видел электрическую изгородь, - сказал я, слегка обидевшись на нотки превосходства в голосе гнома.

Фрам аж подскочил.

- Неужто разбираешься?!

- Дуб дубом, - честно ответил я. - Но общее представление имею. И понимаю, что конкретно эта изгородь мне ничем помочь не сможет, но возможно у вас есть еще какие-то изобретения?

Гном всерьез задумался.

- Что ж, решение твоей проблемы можно разбить на две части: сначала приманить тушканчиков, а потом убить, не повредив при этом шкуры.

- И чем больше будет тушканчиков, тем лучше, - подметил я.

- Заманить тушканчиков не проблема, эти твари за милю чуют морковь и капусту. Стоит зайти поглубже в лес и разбросать овощи, как эти тварюки сбегутся десятками. А вот как их умертвить, не повредив ценные шкурки... - Гном хитро прищурился. - Вообще-то есть один вариант. Если ты сможешь принести мне парочку электрических мин с минного поля, то я смогу сплести тонкую сеть из проволоки и запитать от них. Расположим ее на поляне, используем вкусную наживку, включим рубильник, и вуаля! Ты получишь свои шкурки.

О да! И я смогу находиться на достаточном удалении, чтобы на тушканов не влияла моя ачивка!

- Принесу, почему нет, - обрадовано сказал я.

- Тогда осталось обговорить финансовые вопросы, - потер руки Фрам. - Сколько, говоришь, тебе пообещал тот орк?

- Э.. тысячу монет.

- Половина мне, и ты выполнишь заказ.

- Половина?! Да я уже набрал почти пятьдесят шкур! Да и

основная часть работы будет на мне!

- А без моей помощи ты вообще заказ не выполнишь и не получишь ни медяка, - усмехнулся гном. - Кроме того, с меня еще приманка. Овощи тоже, знаешь ли, денег стоят.

- Треть, не больше, - уперся я. - Вряд ли вы станете тратить на тушканчиков свежие овощи.

- А, ладно, - махнул рукой Фрам. - Договорились.

Значение умения "Торговля" +0,5 (всего 1,0).

Как удачно я получил это умение у знахарки, а то гном мог бы и не согласиться на мои условия.

- Значит, я пойду за минами?

- Да, вот только сначала мины придется деактивировать. Ты дружишь с механикой?

- Я пока дружу только со змеевиками для самогонных аппаратов, - хмыкнул я. - Еще с размаху по кумполу могу двинуть, но вряд ли это поможет деактивировать мину.

Гном посмотрел на меня как на идиота.

- Я бы мог научить тебя этому, но не уверен, что у тебя хватит интеллекта. В любом случае, я преподам основы механики, а с чертежом мины тебе придется разобраться самому.

Мда, мой интеллект прокачен едва ли на полторы единицы. Пожалуй, даже тот десятилетний пацан поинтеллектуальнее меня будет. Ну да ладно, на подобные случаи я и берегу свободные очки характеристик.

- Конечно, научи меня, и я принесу мины.

Вами получено задание "Поле, минное поле".

Условия выполнения: принести Фраму двадцать простых электрических мин.

Награда: +1000 очков опыта, 1 электрическая ловушка.

Вы изучили профессию "Механик" - 0,5.

Получен чертеж "Простая магическая мина"

Вот хитрый гном! Мин я должен принести аж двадцать штук, хотя изначально он говорил, что их понадобится всего лишь "парочка". А ведь перед выдачей задания о таких огромных цифрах он и словом не обмолвился. Чувствую, в будущем надо обговаривать с неписями задания более подробно, а то они меня совсем без штанов оставят.

- Я отмечу для тебя часть минного поля, на которой заложены именно электрические мины. Но все равно будь осторожней. План расположения нам военные, конечно, дали, но я сильно сомневаюсь, что солдафоны работали настолько аккуратно. У нас тут как-то овца взорвалась метрах в ста от отметки начала минного поля, и примерно на такое же расстояние в разные стороны ее копыта разметало.

Я сверился с картой, тут же убедившись, что на ней появились необходимые указатели.

- Но их же там сотни! - возмутился я.

- Ну... да, - пожал плечами гном. - А небо голубое.

- Это ты к чему? - озадачился я.

- Так мы же с тобой сейчас произносим вслух очевидные вещи. Это игра, наверное, такая у вас, людей. Да, мин сотни. Да, электрические мины кучненько лежат прямо в серединке минного поля. А кому сейчас легко?

- Вам легко! - возмутился я. - Сидеть здесь пока я по минам "одна нога здесь, другая - там"!

Фрам почесал затылок.

- А, ладно, облегчу тебе жизнь. - Он порылся в столе и достал очки с окуляром наподобие тех, что используют часовщики для тонких работ. - Вот эта штука позволит тебе видеть мины до десятого уровня.

Значение умения "Общение" +1 (всего 2,0)

Вы получили предмет "Очки минера".

Класс: редкий.

Свойства: позволяет видеть мины и ловушки до десятого уровня включительно.

Прочность 10/10

- Вот спасибо!

- Главное, чтобы военные не увлеклись, и не поставили где-нибудь мину более высокого уровня, - не удержался от подколки гном. - А теперь изучи чертеж мины, и если не будет вопросов, займись уже делом, наконец!

Глянув на чертеж, я с тоской увидел требования к интеллекту. Аж восемь единиц! Впрочем, куда мне теперь деваться, с подводной лодки-то? Если я захочу оставить профу механика, то мозги в любом случае придется прокачивать. Нужно будет в более спокойной обстановке прочитать описание, что вообще могут крафтить механики.

Скрепя сердце, я вложился в интеллект и изучил чертеж. В общем-то, мина представляла собой совершенно не сложный механизм с классическими проводами трех цветов. И теперь я знал, какой из них нужно обрезать, чтобы обезвредить электрическую мину. Как ее нужно выкапывать перед этим и открывать. Нет, знания не появились у меня в мозгу по мановению волшебной палочки, я просто прочитал подробную инструкцию с рисунками на высветившемся окне.

- Разобрался? - насмешливо спросил гном.

- Скоро узнаю, - философски сказал я.

В любом случае, мне следовало поторопиться. До конца этого игрового сеанса я должен был успеть сделать ловушку, получить шкурки и принести их Илаю. И таймер неумолимо отсчитывал ценные минуты.

Минное поле располагалось совсем недалеко от деревни.

Обычная такая травянистая равнина, никогда бы не подумал, что на ней закопаны сотни смертельно опасных игрушек, если бы не отметка на карте.

Вытащив из инвентаря очки минера, я надел их и тут же увидел разноцветные отметки мин прямо на траве.

- Ну, надеюсь, военные не заложили где-то здесь мину уровня эдак двадцатого, - пробормотал я себе под нос и сделал несколько неуверенных шагов между полупрозрачными отметками.

В принципе, смерть от разрыва на мине должна быть мгновенной, и боли я наверняка не почувствую, но проверять почему-то совершенно не хотелось. К тому же, судя по различным отметкам, мины здесь были на любой вкус: не только электрические и разрывные, но и снабженные указателями желтого, зеленого и фиолетового цветов. Даже представить боюсь, что со мной случится, если одна из отметок по ошибке окажется не на том месте. Утону в кислоте или провалюсь на десяток метров под землю? Брр, лучше не думать об этом.

Я передвигался медленно, но верно. Если бы не верно, то меня бы уже разметало по всему полю. Добравшись до первой отметки синего цвета, я опустился на колени и начал осторожно обкапывать мину по периметру. Вся работа у меня заняла минут пять. Открыть мину, внешне напоминавшую хоккейную шайбу диаметром сантиметров в двадцать тоже оказалось легко, а потом я вдруг понял, что мне нечем перерезать провод. Нет, у меня был при себе наконечник "шаньбяо", но обрезать двухсантиметровый проводок - это тебе не тушканчика по кумполу ударить, тут лучше бы подошли маникюрные ножнички. Чуть неудачно дернешь рукой, и все, здравствуй зона возрождения. В принципе, взрыв или разряд не должен быть слишком мощным, иначе бы сдетонировали и соседние мины. Жаль только мне от этого легче не станет.

В итоге я все-таки смог обрезать нужный провод, но мне это стоило немалых нервов. Руки тряслись так, будто меня уже ударило током. Чудовищное напряжение. Вообще, никогда бы не подумал, что мне придется заниматься обезвреживанием мин.

Мина обезврежена успешно.

Получено: обезвреженная электрическая мина, + 20 опыта (с учетом модификаторов 22 очка)

Профессия "Механик" + 0,2 (всего 0,7).

Ого, так за них еще и опыт дают! Нет, вообще логично, но я, признаться, как-то об этом не подумал. Да и профу прокачать можно неплохо, раз такое дело.

И процесс пошел. Я аккуратно выкапывал мины, открывал, перерезал провод и отправлял их в инвентарь. Целых двенадцать раз процесс шел как надо, и лишь на несчастливом тринадцатом, когда я уже немного расслабился, при открытии корпуса мины ни с того не с сего сработал взрыватель.

Хрясь!

Я даже понять ничего толком не успел, и лишь на долю секунды ощутил острую боль в каждой клеточке тела. А затем короткий полет по цветному коридору и зона возрождения. Заглянув в инвентарь, я убедился, что все вещи остались на месте. Зато уменьшилась прочность всей одежды и очков минера - вот это было обидно.

Ожидая, пока восстановится здоровье, я вызвал окно с параметрами персонажа и запросил описание профессии "Механик".

"Это профессия связана с созданием механических изделий самых различных видов, начиная от часов и спусковых механизмов для пистолетов, и заканчивая двигателями и огромными големами".

Огромные человекоподобные големы это хорошо, я бы не отказался от парочки таких. Мне тогда точно не придется самому участвовать в боях и получать болезненные раны. Только чувствую, что до големов мне так же далеко, как до трехзначного уровня.

Дождавшись полного восстановления здоровья, я направился обратно на минное поле, и продолжил неторопливые размышления. Все-таки странно, что описание профессии настолько короткое, ведь даже простому стеклодуву был посвящен значительно больший абзац. Хотя, область механики слишком объемная, наверняка и специализаций там куда больше, чем у стеклодува. Там-то уж точно будут более подробные описания. Дело за малым - их получить. Вот только специализацию, в отличие от профессии, выбрать нельзя, они представляют собой специфические достижения вроде моей гордой "Грозы тушканчиков". Специализации дают различные

бонусы при создании конкретного типа вещей и дают доступ к специфическим рецептам и чертежам.

С остальными минами я справился без особых проблем. Профессия увеличилась до 3, да и опыта неплохо накапало. Я даже выкопал пару лишних мин для себя, вдруг в будущем пригодится.

Что приятно, на сбор мин я потратил чуть больше часа, и времени оставалось более чем достаточно для того, чтобы закончить квест. Жизнь-то начинала налаживаться! По крайней мере, виртуальная.

Перед входом в домик Фрама, я на всякий случай спрятал в инвентарь очки, чтобы лишний раз не напоминать о них гному. Если честно, я слегка опасался, что Фрам отберет их после того, как я завершу задание. Но все обошлось, Фрам даже не обмолвился о них. Слишком уж гном радовался принесенным минам. Как ребенок конфетке. Двадцати взрывоопасным конфеткам.

- Отлично, отлично, - приговаривал он, раскладывая мины по полкам. - Теперь я и изгородь запитаю сильнее, и станок прокатный запущу...

- Эй, про ловушку не забудь, - недовольно напомнил я.

Ощущение, что гном меня надул, стало еще сильнее.

- Да, конечно, - отмахнулся Фрам.

Он взял одну из мин, с легкостью открыл корпус, покрутил винтики, и достал сердечник - круглое черное ядро. Затем гном вставил его в заранее заготовленную машинку для подрыва и протянул мне.

- Держи.

Задание "Поле, минное поле" выполнено.

Получено: +1000 очков опыта (с учетом модификаторов 1100 очка), электрическая ловушка.

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа - 6.

Здоровье: + 5 (всего 85).

Опыт - 220/3000 (до следующего уровня 2780).

Внимание! Не распределено 17 очко характеристик.

- И это все?! - не на шутку рассердился я.

Нет, уровень это, конечно, хорошо, но почему этот низкорослый гаденыш использовал только одну из добытых мной мин?!

- Рулон со стальной сетью лежит снаружи. Будь с ним аккуратен, проволока очень тонкая. Длина провода достаточная, чтобы тушканчики не ощутили твоего присутствия рядом с ловушкой.

- А остальные мины? - раздраженно спросил я. - Зачем ты столько попросил, если была нужна всего одна?!

- Ой, генераторы электрических импульсов в хозяйстве никогда не лишние, - ехидно ответил гном. - А ходить на минное поле у нас в деревне дураков нет.

Похоже, один все-таки нашелся.

- Ну, спасибо, - буркнул я.

- Вот именно, что спасибо, - ничуть не смутился гном. - Я тебя научил очень важной вещи: тщательно обговаривать условия договора. Особенно с гномами. И девятнадцать мин - не слишком дорогая цена за столь полезную науку.

Пожалуй, я бы мог с этим согласиться, если бы не умер от удара током мощностью эдак в сто тысяч вольт. Вроде бы и больно не было, а кожа до сих пор слегка зудела будто на меня надели связанный бабушкой колючий свитер.

"Очки я тебе точно не отдам", - мстительно решил я, покидая обиталище гнома.

- Овощи для ловушки можешь взять у Варта, - сказал с порога Фрам. - И не забудь денежки занести, когда получишь свою награду за шкуры.

Все-таки жадность коротышек не зря воспевается в многочисленных книгах. Точнее, создатели Арктании явно читали те же романы в этом жанре, что и я, когда создавали скрипты этих неписей. Удивительно реалистичные скрипты. И раздражающие. Что б ему пусто было, этому гному.

Не по годам серьезный парнишка с уровнем в два раза выше моего все так же ковырялся в огороде.

- Ходят тут всякие, а потом морковка пропадает, - буркнул он вместо приветствия. - Вон там я собрал для вас корзину с овощами.

В очередной раз порадовавшись вместительности инвентаря, я закинул в него свернутую в рулон сеть, чем-то напоминающую старую добрую "рябицу", и собранную Вартом корзину. Кстати, оба предмета заняли по три слота, и в итоге инвентарь оказался полностью забит.

Как же удачно я отметил на карте ту волшебную полянку, облюбованную низкоуровневыми тушканчиками. И, кстати, интересный вопрос - получу ли я опыт за убийство животных, если буду находиться на достаточном удалении, вне зоны действия моей ачивки. И еще нужно как-то понять с такого расстояния, что в ловушку попало достаточное количество тушканчиков.

Полянку я нашел легко. Тушканчики разбежались еще до моего появления, даже не махнув мне на прощанье пушистыми хвостиками. Я расстелил сеть, разбросал овощи и начал разматывать провод к взрывателю. Но отойдя даже на половину его длины, я потерял из виду поляну, а этого мне делать было никак нельзя.

"Что же делать-то? - всерьез озадачился я. - Разве что, забраться куда-нибудь повыше..."

Я посмотрел вокруг в поисках достаточно удобного и высокого дерева. И, о чудо, нашел подходящий дубок ровно там, где мне и было нужно. Как бы не усложняли задания разработчики, решение есть всегда.

Взяв в зубы провод, я полез на самую верхушку. Вот как точно можно прокачать ловкость. Как и вернуться в зону возрождения, оступившись где-то на полпути.

Сверху полянка оказалась видна как на ладони, но что-то тушканчики не торопились лакомиться вкусной морковкой.

"Неужели я недостаточно далеко забрался? - раздраженно подумал я, оценивая оставшиеся до макушки дерева метры. - Ох, жизнь моя жестянка".

Подождав минут десять, и убедившись, что ни одна пушистая тушка так и не появилась, я полез дальше. Игра игрой, но высота

немаленькая, и по рукам гуляла легкая дрожь. Опять. Ох, и нервный денек сегодня выдался, сначала минное поле, потом лазание по деревьям.

"Ну, все, выше только звезды", - наконец, решил я, и системное сообщение подтвердило мою мысль:

Ловушка установлена.

Профессия "Механик" + 0,5 (всего 3,5).

Спустя пару минут я увидел первого проголодавшегося тушканчика. Затем второго. В общем, процесс пошел. Где-то после тридцатого я сбился со счета, к тому же, далеко не все из них ступили на ловушку. Пришлось ждать до последнего, пока поляна не превратилась в сплошной пушистый ковер, и только потом нажать на кнопку взрывателя.

Поляна заискрилась, запахло жареным, и тут же посыпались многочисленные системные сообщения:

Вы убили "Зубастого тушкана".

Получено: 20 очков опыта (с учетом модификаторов 22 очка).

Вы убили "Зубастого тушкана".

Получено: 30 очков опыта (с учетом модификаторов 33 очка)...

"Все-таки мне засчитали убийство тушканчиков, хоть я и не сделал этого своими руками!" - обрадовался я так сильно, что чуть не свалился с дерева.

А спустя пять или шесть десятков сообщений я получил еще один уровень!

Вы получили уровень!

Текущий уровень персонажа - 7.

Здоровье: + 5 (всего 90).

Опыт - 47/4000 (до следующего уровня 3953).

Внимание! Не распределено 22 очко характеристик.

Вы получили достижение "Гроза тушканчиков. Уровень геноцид".

Теперь от вас в ужасе разбегаются тушканы практически любого уровня. Страх перед вами отныне заложен в них на генетическом уровне.

Да и черт с вами, кому вы теперь нужны!

Спустившись с дерева, я бросился на поляну собирать

шкурки. Черт его знает, сколько они будут валяться на земле, прежде чем исчезнут. Это хоть и невероятно реалистичная, но все-таки игра - останки всех убитых мобов через какое-то время исчезают, а не гниют неделями. Иначе бы большинство локаций представляли собой сплошные кладбища.

Я собрал восемьдесят шесть шкурок, когда вдруг увидел на окраине поляны животное величиной с небольшую собаку, во всю уплетающую тушку мертвого тушканчика. Ценную тушку ценой в десяток монет!

- Эй, а ну брысь отсюда! - тут же крикнул я, бросившись к наглому вору.

Собака отвлеклась от тушки и повернула морду в мою сторону. Противную такую, с ярко-желтыми глазами и выпирающими во все стороны из длиннющей челюсти зубами. Эдакая помесь болонки с крокодилом.

"Куцехвостый падальщик, 25 уровень", - высветилась информация о животном.

Я резко затормозил и попятился.

- Да я пошутил. Кушайте на здоровье.

Зверь тихо зарычал и медленно двинулся в мою сторону. Действительно, зачем есть мелких тушканчиков, когда есть такой большой и сочный я.

"В принципе, нужное количество тушек я уже набрал, - быстро размышлял я, пятясь с поляны. - Если он меня убьет, то вероятность потерять нажитое непосильным трудом не так уж велика. Авось пронесет. Хотя, попадать на зуб такой зверюге совершенно не хочется, так что я все же попытаюсь совершить быстрое и тактически верное отступление".

Я прикинул по карте направление в сторону деревни, и бросился бежать, надеясь, что зверюга предпочтет мне неподвижные тушки зверьков. Их-то догонять не надо, а я вон какой быстрый. С моей-то ловкостью. Ураган прямо.

Вам нанесен урон: 15 ед.

И адская боль чуть пониже спины. Эта прыткая тварь укусила меня за задницу! Что ж их всех тянет на эту часть тела-то?!

Я быстро развернулся и взмахнул цепью, пытаясь отогнать любителя падали, но тварь с легкостью увернулась от моего удара по кумполу и встала как вкопанная в нескольких метрах от меня. Тихое рычание и оскаленные зубы как бы намекали на то, что

просто так падальщик меня не отпустит.

- Брысь! Кыш отсюда!

Разумеется, он никак не отреагировал. Я осторожно сделал шаг назад. Зверь тут же последовал за мной, хрипло рыкнув, но нападать все же не торопился. Зато попытался обойти меня сбоку.

"Аа, видимо эта тварь атакует только со спины!" - логично предположил я, но проверять свою догадку экспериментально не стал, предпочтя просто не выпускать падальщика из виду.

В любом случае, убежать от падальщика я бы никак не сумел, он явно двигался быстрее меня, поэтому стоило поискать другой выход из ситуации. Забраться на дерево явно не вариант, ведь мне срочно нужно попасть в деревню и сдать квест. Вообще, я же все-таки в игре, а значит, мне достаточно покинуть зону агра падальщика, чтобы он забыл о моем существовании. Нужно лишь на какое-то время отвлечь его внимание. Вот только чем?

Идея!

Я вытащил из инвентаря шкурку тушканчика и кинул под нос зверю. Сработало! Падальщик тут же бросился к ней и проглотил буквально за доли секунды.

"Отлично, - довольно подумал я. - Теперь-то я смогу его отвлечь".

Правда, для такого дела пришлось пожертвовать десяток шкурок, но в итоге я смог отвлечь падальщика на достаточное время, чтобы отбежать за пределы его зоны агра. К моему немалому удивлению система тут же одарила меня аж парой сотен очков опыта, видимо, за находчивость. Окрыленный успехом, я помчался в сторону деревни и так увлекся мысленными подсчетами барышей с продажи шкурок, что не заметил укрывшийся в траве булыжник.

Больно спотыкнувшись и лишившись пары хит поинтов, я кубарем покатился по земле, на какое-то мгновение потеряв ориентацию в пространстве. Открыв глаза спустя несколько ударов сердца, я увидел прямо перед собой шикарную красную розу. Огромный, сантиметров десять в диаметре бутон просто завораживал своей тщательно прорисованной красотой и легким, но отчетливым ароматом.

Не веря своей удаче, я поспешно схватил цветок и отправил в инвентарь.

Теперь точно прямиком в деревню!

Когда я прибежал на базар, все палатки уже были убраны в телеги, а запряженные в них лошади нетерпеливо били по земле копытами. Найти Илая оказалось очень легко - огромная, мускулистая, да еще и зеленая фигура орка сильно выделялась среди людей. Да и вместо лошади он использовал огромного

быка.

- О, какие люди, - обрадовался мне орк как родному. - Я уж думал, не успеешь.

- Не только успел, но и добыл сверх договоренности.

- Ого. Ну, показывай!

Я открыл инвентарь, и вытащил все нажитое непосильным трудом - 132 шкурки тушканчиков. Получилась довольно приличная кучка.

- Отлично! - потер ладони Илай. - Раз уж ты так постарался, то я готов заплатить тебе для ровного счета полторы тысячи монет за все. Ну, и, как и обещал, одна вещ на выбор из моего личного хранилища.

Задание "Тушки тушканчиков" перевыполнено.

Награда: +1320 очков опыта (с учетом модификаторов 1452 очков), +1500 медных монет, неизвестный артефакт.

Орк сгробастал все шкуры и запихнул в свою повозку.

- Обычно принято предоставлять на выбор вещи со скрытыми характеристиками, - продолжил он. - Но знаешь, ты хорошо потрудился, поэтому я сделаю лучше: если у тебя есть какие-то предпочтения, я попробую найти в своих закромах необходимое. Определенный вид оружия, или вещ с влиянием на определенную характеристику. Эпических артефактов у меня, конечно, нет, но редкую вещицу подобрать наверняка смогу.

Моей радости не было предела. Открыв перед собой экран характеристик персонажа, я быстро окинул взглядом цифры. Да тут все хотелось бы увеличить! Но в первую очередь, конечно, уклонение. Иначе, мне еще несколько дней придется бегать по лесу, прокачивая этот навык.

- А есть что-нибудь с бонусом на уклонение? - с надеждой спросил я.

- Уклонение? - переспросил орк. - Я, конечно, больше специализируюсь на оружии, но попробую что-нибудь подобрать.

Он забрался в повозку и долго рылся в каких-то ящиках.

Прошло минут десять, прежде чем я услышал радостный рык орка, и он выпрыгнул обратно.

- Уж думал не найду, - радостно сказал он, протягивая мне два кожаных наруча. - Владей.

Получен предмет: Наручи опытного охотника.

Тип: редкий.

Броня: 5.

+ 10 к навыку уклонения

+ 5 к ловкости

Качество: 20

Прочность 60/60

- Вот удружил, так удружил, - искренне обрадовался я. - Спасибо!

- Да чего уж, - смущенно махнул рукой орк. - Рад, что смог угодить. Ладно, пора мне ехать, я и так весь караван задержал, ожидая тебя.

- Легкой дороги!

Распрощавшись с орком, я забежал к Фраму, чтобы отдать причитающиеся ему денежки. Обманывать гнома я даже и не думал, поэтому отдал ему треть от полной суммы - пятьсот монет. Пусть он меня и надул с условиями договора, но я

действительно был сам виноват в своей доверчивости. Да и рассказ Илая недвусмысленно намекал на то, что условия торговых сделок в Арктании лучше не нарушать.

В свой дом я вбежал буквально за несколько секунд до срабатывания таймера принудительного выхода из игры. Бонус в 5% штука в хозяйстве полезная.

Глава 9

Утром следующего дня я проснулся от звонка телефона. На экране высветился незнакомый городской номер. Это настораживало. Не люблю звонки с незнакомых, а тем более городских, номеров, они никогда не сулят ничего хорошего.

- Здравствуйте. Андрей Евгеньевич? - спросил дрессированно-милый женский голос.

- Да, - осторожно ответил я.

- Вас беспокоят из компании "РусВиртТех". Мы бы хотели пригласить вас на собеседование по поводу результатов медицинского обследования. Сегодня, в четыре часа дня вас будут ждать в кабинете номер 2008, Москва-сити, строение девять.

Ого. Это не розыгрыш, случаем? Хотя, кто и зачем станет меня разыгрывать?

- Простите, а нельзя ли конкретнее узнать, что случилось? Со мной что-то не так? Тестирование же должно длиться неделю, а прошло всего несколько дней.

- Я не уполномочена обсуждать с вами эти вопросы. На встрече менеджер вам сам все расскажет.

- Эм... ну, спасибо. А адрес можно еще раз повторить?

Записав адрес офиса, я еще некоторое время сидел и смотрел в одну точку. Не каждый день тебе звонят из крупнейшей компьютерной компании в России, да и мире. И не важно, по какому поводу. Хотя, с поводом отдельная история: совершенно не понимаю, зачем меня пригласили к ним в офис. Если бы медицинское обследование в капсуле показало какое-нибудь заболевание, то меня бы направили в больницу, а не в "РусВиртТех". Пожалуй, единственное, с чем может быть связано подобное приглашение - это "божественные" странности. И об этом мне даже думать всерьез не хотелось. А лучший способ отвлечься не изменился со времен появления "Арканоида" и "Братьев Марио", став лишь значительно навороченней и реалистичней. Но сначала традиционный утренний душ, кофе и чтение последних игровых новостей.

"Этой ночью "Орден тумана" первым прошел новый инстанс "Пещера горных королей". По слухам, одним из выбитых из главного босса артефактов является легендарный молот "Мьёльнир" и несколько эпических ингредиентов для создания

стационарного портала. Напомним, что до сих пор ни один из кланов не обладает подобным сокровищем".

"С верфи города Алар-Гузеб сошел первый летающий корабль. На данный момент производство подобных средств передвижения невероятно затратно и сопоставимо с ценой постройки двух десятков цеппелинов класса "Громовержец". Тем не менее, скоростные и маневренные показатели корабля делают его не только предметом роскоши, но и эффективной боевой единицей".

"Анонсирован новый глобальный эвент. Оркское царство Громга вторглось в восточные земли Золотой Империи. Помимо битв пвп ожидается множество инстансов и заданий, связанных с защитой/захватом замков и деревень!"

Ох, черт! Похоже, Келевру все-таки ждет война. Конечно, основные неписи возрождаются после смерти, но далеко не все. Некоторых попросту заменяют на аналогичных персонажей. В Келевре я видел татуировки возрождения только у гнома и охотника, а остальные мои виртуальные знакомые погибнув уже не возродятся. Вот убьют орки Корна, и через какое-то время на его месте будет стоять другой кузнец. Нет уж, надо их как-то спасти! Предупредить, если они еще не знают об опасности, и помочь защитить деревню. Хотя, какой из меня боец с моим седьмым уровнем...

"Хорошо, что встреча назначена на четыре часа дня, - думал я, чуть ли не с разбегу прыгая в капсулу. - Времени более чем достаточно".

Загрузив Арктанию, я привычно пробежался по радуге и очутился в своем доме. В своем. Доме. Черт, я уже считал это виртуальное строение своим.

"Так, первым делом к старосте. Уж он-то должен быть в курсе того, что началась война. А если нет, то именно его стоит предупредить в первую очередь", - логично рассудил я.

Маргия и Ратмир оказались дома. В деревне день вообще начинается рано, а уж в сравнении с моим распорядком дня, это чудо, что проснувшись утром, я не поспел к деревенскому ужину. Только к обеду.

- О, Фальк, - радостно улыбнулся Маргия. - Присаживайся, я тебе супчику налью. Наваристого. А то ты худой такой - насквозь просвечиваешь.

Действительно, а почему бы и не съесть супчику на завтрак? Дома-то меня отвратительно кормят. Я же сам и кормлю, собственно.

Я послушно сел за стол, с интересом глядя на семью старосты. Они вели себя совершенно спокойно, словно им ничего не угрожало.

- Есть какие-нибудь новости? - осторожно спросил я, прихлебывая горячий суп.

- Ярмарка разъехалась, - пожал плечами староста. - Развлечения кончились, наступили трудовые будни.

- Трудовые? Не боевые? - уточнил я.

- Ты о чем это? - спросил Ратмир, нахмурившись.

- А вы не слышали? - спросил я, и неожиданно ощутил прилив вдохновения: - По радио же передали, что орки осадили пограничные крепости. Перемирие нарушено. А по нашим землям уже мчатся отряды мародеров.

Раздался звон упавшей на пол стеклянной чашки и грохот отодвигаемого стула. Староста и его жена вскочили на ноги.

- Что?

- И ты так спокойно говоришь об этом?!

Внимание! Божественная репутация понижена на 100.

Текущее значение: 900 (настороженное), до нейтрального 100.

Какого черта?! За что мне снизили божественную репутацию-то?! Я ведь не вкладывал в игру реальных денег сверх дневного лимита (собственно, я их вообще не вкладывал)! Насколько я знаю, это единственная причина понижения общей репутации у богов.

"Какова причина уменьшения божественной репутации?" - мысленно обратился я к интерфейсу, надеясь хоть на какое-то обьяснение.

Применение внешних источников для получения внутриигровой информации.

Очуметь! Впервые слышу о подобном!

- Я думал, вы в курсе, - озадаченно ответил я, пытаясь осмыслить произошедшее.

Староста подошел к радио и принялся крутить ручку, настраивая волну.

- Сидели бы мы тогда так спокойно!

Ничего кроме помех Ратмир поймать почему-то не смог.

- Радио не работает.

- Бывает, - пожал я плечами.

- Нет, не бывает, - резко сказал староста. - Радио работает всегда. На нескольких каналах постоянно идут переговоры с крепостью, третий занят новостями из соседней деревни. Кто-то глушит радиочастоты.

Думаю, это даже хорошо, ведь они не смогут проверить правдивость моих слов.

- Значит, война, - тихо сказала Маргия, обреченно сев обратно за стол.

Староста положил руку ей на плечо и слегка сжал.

- Все будет хорошо. Сейчас я пойду и займусь обороной деревни, а ты спрячь все ценное и перенеси в подпол продукты. - Он перевел взгляд на меня. - Фальк, пойдешь со мной?

Я с тоской посмотрел на даже не ополовиненную тарелку борща.

- Да, конечно.

Мы со старостой отправились в обход деревенских домов, и я быстро понял, что от меня в данном случае нет никакого толка. Жители воспринимали новость о войне на удивление спокойно, деловито и без всякого страха. Мужчины словно только и ждали этого момента: они шли в дома, открывали огромные сундуки и доставали добротные доспехи и оружие. Гном Фрам, так и вовсе появился на пороге в кожаной броне, обвешанный с ног до головы динамитными шашками, минами и с огромным для его роста топором наперевес. А вот охотник Лерт не изменил ни единой части своего гардероба. Зато тут же поинтересовался, не будет ли награды за головы захватчиков. В бутылках, разумеется.

Когда очередь дошла до дома кузнеца, то помимо плохих известий я с огромным удовольствием, жестом заправского фокусника достал из инвентаря найденный вчера цветок. И пожалел, что в данный момент мне недоступна возможность создания скриншотов (для этого тоже использовался виртуальный планшет), до того счастливым выглядел кузнец в тот момент, когда увидел огромную красную розу. Будь это реальная жизнь, я бы просто физически не смог донести ее в столь идеальном состоянии. На алых лепестках до сих пор оставались и играли цветами лесной радуги капельки прошедшего дождика.

- Ты нашел ее! - восхищенно взревел здоровяк.

Задание "Роза для знахарки" выполнено.

Награда: + 500 очков опыта (с учетом модификатора 550 очков), + 100 к репутации в деревне Келевра (текущее отношение - дружелюбие, до восхищения 770).

Бережно забрав розу и положив на стеклянную подставку на столе, он сгреб меня в охапку и обнял так сильно, что снял несколько хит поинтов.

- Конечно, нашел, - прохрипел я. - Делов-то, найти дикую розу в огромном лесу. Раз плюнуть.

- Ты даже представить не можешь, что сделал для меня!

Почему же, очень даже представляю. Я принес тебе шаблон, по которому ты создашь артефакт из фульгурита. И преподнесешь его в качестве свадебного подарка своей суженой. Как говорится, у кого-то личная жизнь налаживается, а я... Я пойду поем. Нет, правда, я бы вернулся в дом старосты и борщ доел, уж больно хорош.

- Надеюсь, у тебя все получится, - пожелал я Корну.

- Конечно, получится, - уверенно сказал кузнец, доставая из ящика стола стеклянные заготовки. - Прямо сейчас и начну, у меня все уже давно готово. Хочешь посмотреть на мою работу?

- Война на пороге, а ты тут в игрушки играешь, - укоризненно сказал Ратмир.

- Именно из-за войны и стоит поторопиться, - не оборачиваясь, ответил кузнец. - Неизвестно чем все кончится, но если и умирать, то женатым на любимой женщине. Обвенчаешь нас, Ратмир?

- Давно пора, - с едва заметной усмешкой сказал староста. - А то бегаете как дети друг к другу по ночам. Не дело это.

Даже со спины я увидел, как покраснели уши кузнеца.

- Я искал подарок, достойный Амины. - Он зажег горелку и направил на заготовку. - И вот, наконец, у меня появилась возможность создать его своими руками.

А дальше началось волшебство. Иначе это назвать у меня бы просто язык не повернулся. Из стекляного бруска показался и потянулся к солнцу прозрачный росток. Постепенно вытягиваясь вверх, он приобретал очертания распускающейся розы. Когда бутон распустился, Корн отложил горелку, взял нож и порезал ладонь. Кровь закапала на стеклянный цветок и тут же впиталась в него, окрасив бутон в бархатно-алый цвет.

Сфокусировав внимание на артефакте, я прочитал:

"Стеклянная Роза Судьбы"

Класс: легендарный.

Качество: 60.

Не слабо. Хоть мои способности и не позволяют увидеть свойства предмета, но легендарка есть легендарка. Чтобы создать такой артефакт, нужно быть очень крутым крафтером.

Судя по одобрительному хмыканию Ратмира, он тоже оценил мастерство Корна.

- Идеально, - облегченно выдохнул кузнец. - И с первой попытки. Лучше этого я еще ничего не создавал и вряд ли создам.

С этим я бы поспорил, система развития навыков говорит ровно обратное. Если, конечно, он тут всерьез не настроился умирать.

- Попробуем сделать артефакт и для тебя? - предложил Корн. - Или хочешь сохранить заготовки и когда-нибудь воспользоваться ими сам?

Ну уж нет, кто же в здравом уме от легендарки откажется?

- Давай оставим одну заготовку, а остальное в работу, - предложил я.

Кузнец пожал плечами, мол, хозяин барин, и взялся за работу. Первая заготовка испортилась почти сразу - стеклянный цветок увял и с тихим "пфф" разлетелся невесомой блестящей пылью. А вот второй артефакт удался. Когда роза достигла нужного размера, Корн сунул мне в руку нож и велел:

- Капни своей кровью на артефакт.

Я чиркнул по ладони, слегка поморщившись от боли, и выдавил пару капель алой жидкости. Роза с радостью приняла мой дар.

"Стеклянная Роза Судьбы"

Класс: легендарный.

Качество: 48.

Не так хорош, как первый артефакт, но тоже крут. И снова я не вижу свойств предмета, даже взяв его в руки.

- Вы не увлеклись? - поинтересовался Ратмир. - У нас тут военное положение, а вы цветочками балуетесь.

- Сам знаешь, сделка священна, - ничуть не смутился кузнец. - Ну что, Фальк, продолжим или оставим две заготовки?

Под хмурым взглядом старосты, я поспешно спрятал в инвентарь свой цветок и оставшиеся заготовки.

- Хватит уж, время действительно не терпит.

- Тогда подождите еще минуту, - попросил кузнец и ушел в дом.

Вернулся он почти мгновенно, но уже в полном боевом облачении. К моему немалому удивлению, мирный кузнец вдруг превратился в самого настоящего рыцаря: закрытые пластинчатые доспехи, огромный меч в ножнах за спиной и закрытый шлем типа "консервная банка" в руке. Во всем этом железе он смотрелся чуть ли не в два раза больше, а ведь Корн и сам по себе был мужиком не маленьким.

- Ого, - пораженно сказал я. - Так ты рыцарь?

- Паладин, - без особой охоты ответил кузнец. - Бывший. Пойдем.

И мы втроем отправились к дому знахарки.

Амина встретила нас у порога уже переодетой в одежды жрицы Богини Элении. Слухи разносились по деревне явно быстрее, чем передвигались мы со старостой.

- Я уже слышала последние новости, - сказала она вместо приветствия. - Дозоры выставлены?

Старосту явно не смутил командный тон Амины. Добродушная знахарка вдруг превратилась во властную жрицу Богини Судьбы, и ее главенство неожиданно признал даже Ратмир.

- Обижаешь, - ответил он, чуть ли не вытянувшись по струнке.

- Тогда я предлагаю заняться установкой сигнального периметра и ловушек согласно установленному плану.

Ого, у них тут и план организации обороны имеется. Вот бы и мне в нем место нашлось.

- Подожди со своими периметрами, - мягко перебил ее Ратмир. - К тебе человек с делом важным пришел.

Знахарка, а теперь уже жрица, удивленно приподняла бровь. И столько царственности было в одном этом жесте, что смутилась вся наша троица.

Кузнец скрипнул доспехами и грузно опустился на одно колено.

- Амина де Коста, согласна ли ты выйти за меня замуж? - В его руке возникла и заиграла алыми переливами на солнце прекрасная стеклянная роза. - Наконец-то я смог создать подарок, достойный тебя.

- Глупый, - тихо сказала Амина. Глаза жрицы слегка заблестели от едва сдерживаемых слез счастья. - И из-за такой мелочи ты тянул все это время...

Вдруг глаза жрицы расширились от удивления, она выхватила из руки кузнеца розу и скрылась в доме, громко хлопнув дверью.

Мы с Ратмиром удивленно переглянусь, а Корн как сидел на одном колене, так и остался сидеть, глядя в одну точку слегка отсутствующим взглядом.

- Это можно считать ответом? - тихо спросил я Ратмира, но тот лишь неопределенно пожал плечами.

Прошло минуты две, проведенные кузнецом в полной неподвижности (мне кажется, он даже не дышал), прежде чем Амина вновь возникла на пороге.

- Мы спасены! - радостно сообщила она, затем увидела Корна, покраснела до самых кончиков волос, и бросилась к нему. - Прости меня! Конечно же, я согласна, иначе и быть не может!

Она принялась целовать лицо кузнеца и только легкое покашливание Ратмира, в руке у которого вдруг появились два золотых кольца, заставило их оторваться друг от друга.

- Перед лицом Богов властью, данной мне Императором, я обьявляю вас мужем и женой.

"Какой короткий ритуал, - удивился я. - Или он это в связи с угрозой войны сократил?"

- А что ты там говорила о спасении? - спросил Ратмир, когда влюбленные надели друг другу на пальцы кольца. А это заняло какое-то время, поскольку Корну пришлось стягивать и надевать обратно стальную перчатку.

- Артефакт, - пояснила жрица. - Он создан из настолько чистого фульгурита, что я запросто смогу с его помощью закрыть нашу деревню непроницаемым щитом, который продержится

несколько дней. А там уж прибудут основные силы из Катара, и нам ничего не будет угрожать.

"Какой полезный артефакт-то, оказывается, - довольно подумал я. - Может, и мой на что-то сгодится? Ради такого случая я готов пожертвовать..."

Увы, не сгодился. Амина обьяснила это тем, что жрица ее уровня может работать лишь с одним артефактом такой силы.

Очевидно, появление такой мощной защиты существенно меняло схему обороны деревни. Поэтому Ратмир убежал отдавать новые распоряжения силам самообороны. Амина ушла в дом готовиться к ритуалу, а Корн как стоял с глупой улыбкой до ушей на пороге, так стоять и остался. Похоже, он даже не заметил моего ухода. И хорошо, потому что сходу придумать причину моего исчезновения в самый разгар подготовки к обороне деревни я бы не смог. Ну, какие у меня могли быть дела, более важные, чем защита Келевры? Но дела в реальном мире все же оставались в приоритете, и мне следовало поторопиться на запланированную встречу.

Выбравшись из капсулы, я быстро принял душ, надел костюмчик получше, и отправился в "РусВиртТех". Центральный офис компании занимал целую высотку в деловом центре Москва-сити. Круто-то оно, конечно, круто, но по всему городу были раскиданы их представительства, и я совершенно не понимал, почему меня пригласили именно сюда, в главный офис. Не слишком ли велика честь? Ой, не к добру это.

Охрана долго и придирчиво изучала мой электронный паспорт, сверялась с фотографией, и чуть ли не пыталась взять анализ ДНК. Разумеется, чип паспорта хранил обо мне всю информацию, начиная от размера обуви, и заканчивая слепком зубов и списком всех случившихся со мной травм и болезней. Вот только проверялась вся эта информация очень редко. И уж тем более не при входе в обычное, пусть и очень большое, офисное здание.

- Андрей Евгеньевич Валькович, - в который раз проговорил широченный охранник, глядя на монитор. - Странная фамилия.

- Нормальная фамилия, производная от имени Валентин, - терпеливо ответил я. - Корень у слова латинский, означает "сильный, крепкий, здоровый".

- Ну-ну, - с сомнением окинул меня взглядом охранник.

Нет, на фоне его тушки я действительно крепким не смотрелся, но вот некоторые девушки считали мое телосложения весьма спортивным. Да. Хотя в последнее время все вокруг стараются меня в этом переубедить, что в мире реальном, что в виртуальном.

- Проходите, вас ждут в кабинете номер 208. Это двадцатый этаж.

Под рентгеновскими (скорее всего в самом прямом смысле) взглядами охранников я дошел до лифта и в гордом одиночестве поднялся на нужный этаж. Ну, что тут сказать, минимализм может выглядеть очень дорого. Вроде бы все серое да стальное, а сразу чувствуется, что подобный дизайн стоит миллионы.

На двери в искомый кабинет висела многозначительная надпись "менеджер по работе с особо важными клиентами". Это я что ли такой клиент? Конечно, капсула стоит дороже машины среднего класса, но я ведь один из сотен тысяч клиентов компании, с чего такая честь? Главный офис, особый менеджер... ой, как подозрительно.

Постучав, я дернул дверь на себя и заглянул внутрь. Шикарный стол, королевское кожаное кресло и лощеный парнишка лет на пять моложе меня. Модная "поднятая" прическа, классический черный костюм, белая рубашка - все как полагается.

- Здравствуйте, мне назначено на четыре часа.

Молодой человек отвлекся от ультра навороченного прозрачного экрана и изобразил до омерзения приветливую улыбку.

- Приветствую вас от имени компании "РусВиртТех", Андрей Евгеньевич. Проходите, присаживайтесь. Меня зовут Евгений Михайлов, я менеджер по работе с особо важными клиентами.

Мне кажется, или подобная фраза предполагает, что сам он здороваться со мной не хочет и поэтому передает приветствие от компании в целом?

Я сел на стул, покладисто сложил руки на коленях и принялся ждать.

- Вам нравится играть в Арктанию? - спросил молодой человек после короткой паузы.

- А кому бы не понравилось? Еще как нравится, - честно ответил я. - Это моя первая игра в виртуальной капсуле, знаете ли. Невероятно красивый мир и очень реалистичные персонажи, да что там, они действительно живые!

- У нас самые мощные сервера во всем мире, - не без гордости сказал Евгений. - А алгоритмы искусственных интеллектов НПС-ов отличаются от применяемых в других играх так же, как современный компьютер от калькулятора.

Уж это я заметил. Правда, я считал, что это особенность всех современных игр, а не конкретно Арктании. В любом случае, я совершенно не понимал, зачем меня пригласили в офис "РусВиртТеха", а теперь еще и ведут со мной эти странные разговоры. Решили позвать на работу? Я, конечно, неплохой

программист, но в совершенно иной области, нежели виртуальные реальности и игростроение.

- Но даже технологии ИскИнов не идут ни в какое сравнение с нашим прогрессом в изучении человеческого мозга. Возможно, вы не в курсе, но наша компания является не только ведущим мировым производителем виртуальных капсул, но и поставщиком элитной медицинской техники. Мы отправили аппараты МРТ в прошлое, к кровопусканию и зубной дрели. В капсулы встроены лучшие сканеры, система тщательно отслеживает все изменения мозговой активности, мы уже легко можем диагностировать и вылечить все, начиная от биполярного расстройства и заканчивая болезнью Альцгеймера. Но даже на нашем уровне развития науки и конкретно нашей области изучения человеческого мозга остаются белые пятна.

- Все это, безусловно, очень интересно, - сказал я, начав терять терпение. - Но при чем здесь я?

- Вы и есть это белое пятно.

Оппа, вот это заявление.

- Что же во мне такого особенного? - удивился я.

- А сами вы как думаете?

"Что за еврейские штучки - отвечать вопросом на вопрос? - раздраженно подумал я. - Почему бы просто не сказать, что тебе от меня нужно".

- Судя по последним анализам, проведенным вашей чудо-капсулой, я совершенно здоров. Конечно, на море не был давно и выгляжу бледноватенько, но это явно не повод так меня называть.

- Хорошо, спрошу по-другому, - спокойно сказал Евгений. - Заметили ли вы что-нибудь странное во время игры в Арктанию?

Вроде бы все начиналось с того, что вопрос задал я. Ну что за мерзкий тип.

- Даже не знаю, - решил я сыграть под дурачка.

У моего собеседника не дрогнул ни один мускул. Стальные нервы. Мне бы так, я вот уже начинаю беситься.

- Подумайте, - дружелюбно улыбнулся менеджер.

- Очень реалистичные ощущения. Не ожидал, что современные технологии дошли до такого.

Может, рассказать о слишком сильной боли? Нет, лучше не буду, как-то это не по-мужски звучит. Как будто я неженка какой-то.

- А помимо этого?

- Вроде бы все.

Ну, не буду же я рассказывать о предсказаниях богини и прочей мистике. Либо психом посчитают, либо... Даже не знаю, если это вдруг окажется правдой, то пристрелят нафиг, чтобы не

лез куда не следует. С другой стороны, администраторам игры наверняка известно обо всех событиях во вселенной Арктании. Разве что происшествие с автобусом в реальном мире могло ускользнуть от их внимания, но тогда тем более нет причин вызывать меня на эту встречу. Или все-таки есть?

- И никаких необычных событий?

Все, он меня достал!

- Никаких! Может, перейдем к делу? - не выдержал я. - Или вы меня позвали просто, чтобы в загадки поиграть?

- Ладно, - неожиданно легко согласился он. - Я пригласил вас, чтобы сообщить, что вы больше не можете играть в Арктанию.

Хорошо, что я уже сидел, а то мог бы и упасть от неожиданности. Я ожидал чего угодно, но только не такого заявления.

- Не понял, - озадаченно сказал я. - Я же купил капсулу, потратил черти сколько денег... Да и с чего вообще?

- Деньги за капсулу вам вернут. Вы даже сможете играть в любые другие виртуальные вселенные, созданные не нашей компанией.

Это какой-то очень суровый бан. Слишком суровый, я бы даже сказал. Но я ведь ничего не сделал! Вроде бы...

- За что? - спросил я, постаравшись, чтобы мой голос звучал не слишком жалобно.

- В этом нет ни вашей, ни чьей-либо еще вины. Как вы знаете, при заключении договора на покупку капсулы, первые семь дней происходит изучение реакции организма на виртуальную реальность. Это делается не просто так, несмотря на огромный прорыв в науке, мозг человека остается исследованным только частично. Иногда случаются эксцессы, подобные вашему. Ваше восприятие боли не было притуплено согласно настройкам игры, вы наверняка чувствовали это, но просто не придали значения. Согласно нашим данным, вместо положенных пятидесяти процентов, вы чувствовали все семьдесят. За неделю игры эта цифра возросла до семидесяти трех процентов и по нашим расчетам, спустя еще месяц она достигла бы ста процентов. А это грозит смертью от болевого шока во время любого сильного удара в бою.

Я сидел и пытался осмыслить услышанное. Нет, все логично, я наконец-то узнал, почему чувствовал такую боль от простейших ударов тушканчиков. Но почему именно со мной случился такой глюк, черт подери?!

- Значит, мне просто не повезло, - медленно проговорил я.

- Так и есть, - подтвердил Евгений. - Это пока еще не изученная физиологическая особенность, но вы такой далеко не

единственный. Разумеется, мы уже ведем исследования, и вы даже сможете в них поучаствовать на добровольных и хорошо оплачиваемых началах, но не в рамках игры.

- То есть, эта проблема может быть решена? - обрадовался я.

- Не может быть, а обязательно будет, - поправил меня менеджер. - Но это серьезные исследование, и конкретные результаты появятся далеко не сразу, а в официальный патч к Арктании это выльется еще позже.

Логично, черт подери. Это все-таки серьезные исследования, от которых зависят жизни сотен тысяч людей. Любой патч к игре, напрямую влияющей на мозг, должен готовиться куда тщательнее обновлений обычных он-лайн игрушек предыдущего поколения.

- А если я подпишу какие-нибудь бумаги о том, что снимаю с компании "РусБитТех" всю ответственность за ущерб здоровью, который я могу получить? - спросил я. - Есть множество мирных профессий, далеко не все игроки вообще участвуют в боях.

- Увы, - покачал головой менеджер. - Ни одна бумага не поможет компании в том случае, если с вами что-то случится во время игры в Арктанию, и об этом прознают СМИ. Политика компании однозначна: в том случае, если за время тестирования капсулы обнаруживается любая опасность для здоровья клиента, физического или психологического, договор о продаже мгновенно аннулируется.

- Мгновенно? - переспросил я. - То есть, я уже не успею зайти в игру и попрощаться...

- С кем? - насмешливо спросил парень. - С виртуальными персонажами?

Черт, да эти виртуальные персонажи живее некоторых моих знакомых! И я действительно хотел бы попрощаться с жителями Келевры... Как же это все неожиданно-то!

- Наши работники приедут за капсулой завтра с утра, деньги вернут вам на счет в течение недели. Позже с вами свяжется отдел исследований и предложит сотрудничество, подробностей я не знаю, это не моя сфера деятельности.

Подозреваю, что оплата будет предложена более чем достойная, вот только настроение это почему-то не улучшает совершенно.

- А теперь, если у вас больше нет вопросов...

Да все уж понятно. Отыграл я свое. Даже тридцатого уровня не достиг и не узнал, какой мне достался в подарок маунт. О куче невыполненных квестов я уж и не говорю: в Арктании осталось столько загадок и вопросов, ответы на которые вряд ли мне даст менеджер по работе с особыми клиентами.

Сухо попрощавшись с работником "РусВиртТеха", я в

сомнамбулическом состоянии покинул здание и пришел в себя лишь возле метро. Вообще-то я не любитель топить плохое настроение в алкоголе, но сейчас было именно такое настроение. Нажраться и забыться. И фиг с ней, с Арктанией, жил же как-то раньше без этой игрушки, и теперь проживу...

Ачивка (от английского achievement - достижения) - "запись в личном деле", получаемая игроками в случае выполнения определенных условий или заданий.

Квест (от английского Quest - задание) - выполняется в компьютерных играх для достижения игровой цели. После выполнения игроки получают опыт, деньги, репутацию и различные предметы.

Гайд (от английского guide - руководство) - пособие, описание действий и механики игры, облегчающие жизнь игрокам

Эвент (от английского event - событие) - некие события, вводимые в игру разработчиками для продвижения сценария, добавления новых локаций, врагов и т.д.

Маунт (от английского mount - лошадь под седлом) - ездовое животное. Подразумевает под собой не только лошадей, но и других созданий, использующихся в игре для езды, будь то грифоны, драконы, големы или что-то еще более аляповатое.

Билд (от английского build - строительство) - описание оптимального распределения характеристик и выбора умений персонажа.

Непись (от английского NPC - non player character) - игровые персонажи, управляемые компьютером.

"Ясли" - локация для низкоуровневых игроков, содержащая ознакомительные задания. Как правило, в них запрещен режим ПВП и покинуть их можно только по достижении определенного уровня.

"Агр" (сленг) - агрессия. В данном контексте "зона агра" - зона, в которой моб реагирует на приближение игрока и атакует.

Танк (сленг) - класс персонажей, имеющий мощную защиту и большое количество здоровья. В игре должен отвлекать на себя внимание противников .

Респ (от английского respawn, перерождение) - зона возрождения персонажа после смерти.

Моб (от английского Mob, mobile, сокращение от англ. mobile object, подвижный объект) - любой нестатичный объект в компьютерной игре. Частными случаями мобов являются монстры.

Крафтинг (англ. crafting) - создание предметов.

Хилер (от английского heal - лечение) - персонаж, специализирующийся на заклинаниях лечения.

Петовод (сленг) - персонаж, специализирующийся на управлении существами.

ДПС (сокращение от английского damage per second) - урон в секунду. Естественно чем он больше, тем лучше.

Ренж (от английского range - расстояние) - нанесение урона на расстоянии (например, с помощью лука или арбалета).

Хиты, хитпоинты (от английского hit point - очки здоровья) - очки, показывающие, сколько повреждений способен перенести персонаж.

Донат (англ. Donate - жертвовать) - покупка за реальные деньги игровой валюты или вещей.

Инстанс (от английского instance - экземпляр) - специальные области в игре, предназначенные для исследования игроком или партией игроков. Для каждой вошедшей в инстанс партии

создается отдельный экземпляр области, в котором они никак не пересекаются с другими партиями. Иногда существует и всего один экземпляр инстанса, но проходить его единовременно может только одна партия.

ПВП (от английского player versus player - игрок против игрока) - режим игры, в котором игроки воюют друг с другом.